100 páginas

EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

+ MEGAPROMOÇÃO: GANHE R$ 2.099 EM PRODUTOS NINTENDO

Nintendo® World

NINTENDO 64

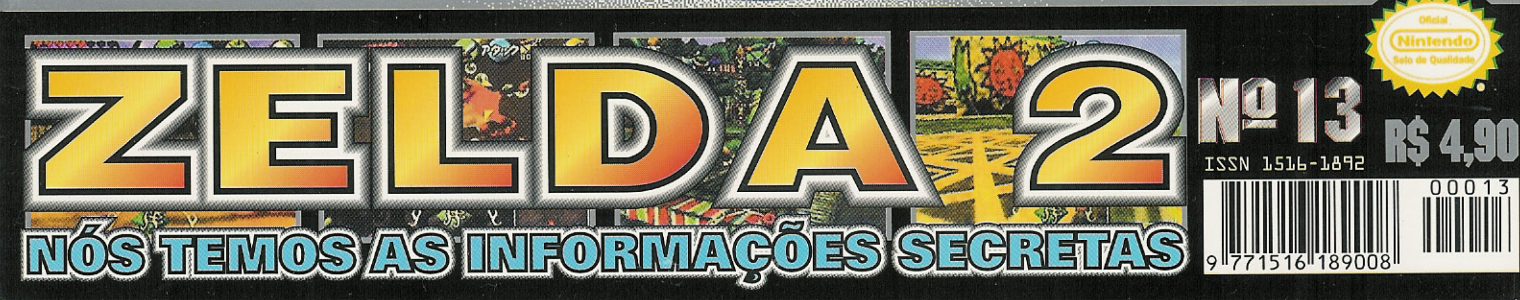
CONRAD EDITORA

POKÉMON LENS

NINTENDO 64 MADE IN JAPAN

FAÇA A FESTA!
SHADOW MAN,
DUKE NUKEM,
OS 10 MELHORES
JOGOS DA
HISTÓRIA E
34 PÁGINAS
DE POKéMON

1 ANO




Prepare-se para
a Viagem da Sua Vida
no Nintendo® 64!
Leo Burnett
NINTENDO64
Nintendo®
by gradiente
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
© Disney/Pixar. Todos os direitos reservados. Desenvolvido pela Traveller's Tales. Publicado e distribuído pela Activision, Inc. Activision é marca registrada da Activision, Inc. Todas as outras marcas e nomes registrados são de propriedade de seus respectivos proprietários. Disney/Pixar's "A Bug's Life" no Nintendo ® 64. Licenciado pela Nintendo ®. O selo oficial Nintendo ® 64 e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1999. Nintendo of America Inc. Produzido no Pólo Industrial de Manaus.
Disney INTERACTIVE
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814-8234.


ACTIVISION
Veja um mágico mundo 3-D pelos olhos de um inseto.
Procure itens, símbolos e objetos para usar no "Mundo Vivo".
Balance, voe, deslize e movimente Flik em imensas fases infestadas de insetos.
Você é um homem ou um inseto?
No papel do herói Flik, você é a última chance da colônia contra os gafanhotos comedores de sementes. Corra, voe, chute, esmague e deslize por 15 desafiadoras fases de jogabilidade 3D. Derrote 13 tipos de inimigos, incluindo O Pássaro e seu mortal bico. Então parta para a briga com artimanhas como o Ataque com Uvas e o Golpe de Traseiro. Pois, nesse passeio, você precisará mais do que simples esperança.
Disney PIXAR
a bug's life
vida de inseto
NINTENDO 64
ACTIVISION
É a aventura da Vida de um Inseto.

EDITORIAL

Um ano, hein? Que beleza! Nesta nossa jornada pelo mundo Nintendo já deu pra você perceber que a nossa parceria é das mais bacanas, né? Durante este percurso várias coisas interessantes rolaram e aprendemos um monte de coisas legais, afinal somos a primeira revista oficial a respeito de qualquer coisa no país. E não é fácil sustentar este título, primeiro porque ele exige qualidade. Isso quer dizer que não podemos marcar bobeira e nem dar sopa para o azar, em outras palavras temos de oferecer o melhor serviço sobre jogos Nintendo da região. Modestamente acho que estamos conseguindo este objetivo, apesar de ainda cometermos erros aqui e ali. Mas a verdade é que não há outra publicação que faça matérias como as nossas e se você duvida (acho que não) dê uma olhada. Alguém aí já viu um detonado de Game Boy? Pelo visto somos os primeiros a fazer isso. E uma seção dedicada exclusivamente ao portátil da NIntendo? Somos os únicos. Prêmios e mais prêmios toda a edição? Também é um privilégio que você só tem aqui e como dá para perceber, damos no mínimo alguns cartuchos de N64 por edição, fora as megapromoções.

Dá um trabalho danado manter este padrão e o pessoal na redação se esforça cada vez mais para que o nível continue alto. E por que tudo isso? Porque você é um leitor exigente, bem informado e quer saber de tudo rapidamente. Não estou dizendo isso para puxar o saco e sim porque é exatamente o que percebemos através dos e-mails, cartas e telefonemas que todos os leitores mandam aqui pra gente.

Bom, mas chega de papo porque agora o lance é festa total. E se você é daquelas pessoas curiosas, que primeiro olha a revista e depois lê o editorial, já sacou que a edição está pra lá de especial. Tem cem páginas, lançamentos legais como Mario Golf, Previews bacanérrimos, matéria de quadrinhos e nada mais, nada menos que 34 páginas de Pokémon. E tudo pelo mesmo preço! Ou seja, trabalhamos o dobro e não cobramos um centavo a mais por isso. É que a nossa recompensa é a sua diversão. Resumindo: se você curtiu, se a revista ajudou todo mundo a chegar ao final de um game ou se você ficou sabendo algo que não sabia, então pra gente já tá valendo grandão.

PS: A redação ainda quer agradecer todo o pessoal da Gradiente Entertainment, Karin Wu Martin (Nintendo of America), a todos os colaboradores e todo o pessoal da Conrad, sem esquecer ninguém. E a você leitor, por ter feito a revista virar um sucesso já no seu primeiro ano de vida. Aliás, agora vocês terão de continuar cuidando da criança. Prometemos fazer a nossa parte por aqui.

Odair Braz Junior



Pablo, Rogério, Junior, Carlão e MZK na disputa por um pedaço de bolo após o fechamento da edição de um ano

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
MZK

COLABORADORES
Cassiano Barbosa, Kristiane Smits, Patricia Aguilar, Roberto Sadovski, Rodrigo Assis, Rogério Freire (texto); Antônio do Amaral Rocha, Eurico Kenji Sakamoto e Primo Alex Gerbelli (arte); Zeca Rezendes (fotos)

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0__11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO
e EDITORIAL
Fone: (0__11) 3641-1400
Fax: (0__11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP


CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-000 São Paulo / SP
Fone/Fax: (0__11) 574-6234
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e
Rogério de Campos

EDITOR EXECUTIVO
Odair Braz Junior

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia
FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP



A edição de aniversário da NW está cheia de convidados especiais. São dezenas e dezenas de Pokémon espalhados em 34 páginas – a maior matéria já feita no país (e talvez no mundo) com os montrinhos! Tudo isso para você chegar ao fim de Pokémon Snap para N64 e Pokémon para Game Boy. Aproveite que atrás vem gente!

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE - DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (0__11) 814-8044
e-mail: pwline@nintendo.com.br

BIT - ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (0__11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (0__11) 574-6234
Cartas: Av. Lacerda Franco, 1742 – Aclimação, São Paulo/SP - CEP: 01536-000.
e-mail: conrad-editora@uol.com.br *ou* nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/Vendas: (0__11) 3641-1400
Fax: (0__11) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br

Nosso critério de avaliação

Gráficos - É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade - É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som - São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão - É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay - É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um destes quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que Diversão e Replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de Jogabilidade e Gráficos (20%). Por último, vem o Som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divídos por dez. Fácil, fácil.

Novo ZELDA será lan

Segunda aventura de Link para games do Japão e s

Menos de um ano depois do lançamento de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, uma inesperada notícia veio para balançar as estruturas. A misteriosa nova versão da aventura de Link, denominada **Zelda Gaiden**, está confirmada para sair em forma de cartucho, e não mais para o 64DD, como havia sido antes planejado. O jogo foi exibido ao público pela primeira vez na Spaceworld '99 Expo (conhecida anteriormente como Shoshinkai), uma espécie de E3 japonesa, que aconteceu entre os dias 27 e 29 de Agosto, em Tóquio. Sem exagero, parece que será ainda melhor que o primeiro (uau!).

Mas quantos Zelda?

Os Nintendomaníacos de todo o planeta ficaram confusos quando foi anunciado que estava sendo desenvolvida uma seqüência de **Zelda 64** para rodar no 64DD, chamado **Ura Zelda** (em japonês, algo como "Outro Zelda"). Quando as primeiras notícias de **Zelda Gaiden** surgiram, logo se pensou que ambos fossem o mesmo game. Engano. Foi o próprio criador da saga, Shigeru Miyamoto, quem confirmou que **Zelda Gaiden** e **Ura Zelda** são dois games totalmente diferentes. O primeiro será lançado na forma de cartucho. Já o segundo, estaria sendo projetado exclusivamente para o Disk Drive. Apesar do desenvolvimento de **Ura Zelda** estar seguindo a passos largos, Miyamoto ainda não quis adiantar mais detalhes do projeto. O que se sabe é que em **Ura Zelda** os jogadores poderão visitar as áreas e labirintos de **Ocarina of Time** e experimentar novas aventuras nestes ambientes já conhecidos. Por outro lado, **Gaiden** pode ser considerado uma história paralela, que apenas pega **Ocarina of Time** como ponto de partida e leva a muitos outros labirintos e também a um enredo totalmente novo. É Miyamoto quem garante: "Este não é um game onde as localizações dos labirintos simplesmente estão diferentes".

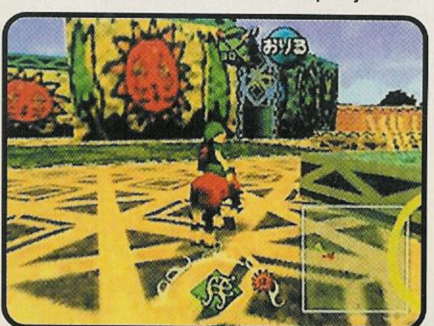
Um mundo paralelo

A história se passa no velho mundo de Hyrule, alguns meses depois dos eventos ocorridos em **Ocarina of Time**. Link ainda é o mesmo garoto orelhudo de dez anos de idade e todos os planos malignos de Ganon foram extintos definitivamente. Um belo dia, o herói caminhava pela floresta quando deu de cara com um bizarro ser chamado Stalkid. Antes que Link entendesse o que estava acontecendo, ele fugiu por uma porta misteriosa. Ao segui-lo, Link entra em um novo mundo, afetado por um grande problema: a lua está prestes a cair na Terra e destruir a humanidade. É claro que é Link quem terá de resolver o problema. Com a ajuda da fada Navi, ele deverá descobrir a origem do mal e evitar a catástrofe.

Neste mundo paralelo, os personagens que Link conheceu no primeiro game estão um pouco diferentes, quer dizer, nem sempre aparecerão de forma amistosa. Já o resto dos chefões e inimigos serão completamente novos e gigantescos. Há novidades também nos equipamentos do herói. O uso das máscaras, por exemplo, é o que terá maior avanço em comparação ao **Zelda** anterior. Será possível usar o poder de certas máscaras para mudar a aparência de Link e, com isso, ganhar habilidades especiais. Por exemplo, uma das máscaras transforma Link em um Zora, o que permite nadar por baixo d'água; outra o transforma em um Goron, que faz ele rolar feito uma pedra. As armas do primeiro jogo também estarão presentes, como o martelo, o gancho e a ocarina, com a diferença que você poderá usá-las com o Link criança. A mesma coisa acontecerá com a égua amiga, Epona.

Expandindo horizontes

Desta vez, o tempo é um dos fatores cruciais e afetará muito mais o desenrolar da história do que em **Ocarina of Time**. Há um medidor na parte de baixo da tela que indica qual a posição do sol e da lua no momento. Essa importância do tempo







Link pode cavalgar pelos novos cenários, que são ainda mais detalhados que os do jogo anterior

çado em cartucho

o N64 foi mostrada na feira de airá no ano que vem

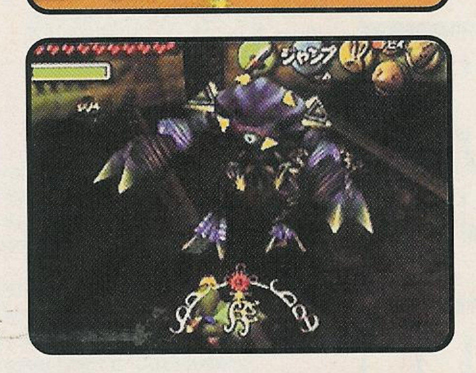
se dá provavelmente porque o game havia sido originalmente idealizado para o Disk Drive. Como virou cartucho, agora parece claro que ele obrigatoriamente irá usar o Cartucho de Expansão, da mesma maneira que **Donkey Kong 64.** Miyamoto diz que pretendia criar um novo jogo baseado na estrutura do **Zelda 64**, mas que pudesse tirar vantagem dos quatro megabytes da Expansão. Esta memória extra será convertida na forma de mais inimigos na tela e gráficos mais detalhados e consistentes. O lançamento de **Zelda Gaiden** está previsto para março do ano 2000 no Japão. A Nintendo americana ainda não confirmou oficialmente este nome, mas é muito provável que o game também seja lançado no mercado ocidental, ou seja, aqui no Brasil. Afinal, quem não vai querer jogar o próximo Zelda?

Para japonês ver

Apesar de **Zelda: Gaiden** ter sido a grande estrela da Spaceworld, muitas outras novidades foram reveladas aos gamers japoneses que tiveram a chance (e a sorte) de estar lá. O glorioso **Earthbound 64** (conhecido no Japão como **Mother 3** e anunciado desde o lançamento do N64) finalmente foi mostrado, só que diferente de tudo o que foi divulgando, ele sairá também em cartucho. A molecada de lá pôde curtir **Hoshi no Kirby 64** (aventura 3D do gorducho cor-de-rosa), **Jet Force Gemini**, **Perfect Dark e Donkey Kong 64** (que dispensam comentários), **Super Mario Adventure** e **Mario Party 2**. O lançamento das versões Ouro e Prata de **Pokémon** também teve bastante destaque, com grandes estandes reservados só para os games dos monstrinhos. E por falar em Pokémon, um dos grandes estandes da feira era o **Mew Present Corner**, onde os garotos japoneses podiam levar seus cartuchos de Pokémon e o "abastecerem" (sempre através de um Cabo Link) com o Pokémon 151, Mew.

E o 64 Disk Drive, já tido como falecido, deu sinais de vida e mostrou (ainda que timidamente) o porquê de tanto falatório sobre ele nos últimos dois anos. Entre os títulos que foram exibidos para ele estão **Sim City 64**, **Mario Artist: Talent Maker** e **Mario Artist & Camera**, **Japan Pro Golf Tour 64**, o bizarríssimo **Kyojin no Doshin 1** (veja mais neste Hot Shots) e **F-Zero X Expansion Set**, uma espécie de expansão que possibilita a criação de novos carros e pistas quando usado com o cartucho de **F-Zero X**.

É meus amigos, isso tudo só serve para mostrar que a Nintendo está preparando uma verdadeira avalanche de games e a gente só tem a ganhar com isso.







Link fica bem mais feio com a máscara de Zora, mas pode passar mais tempo debaixo d'água

QUESTIOMARIO

Como era esperado, o Questiomario de Zelda 64 foi o mais bem sucedido deste primeiro ano de vida da Nintendo World. Infelizmente, só pudemos premiar uma das milhares de cartas que chegaram aqui. E o vencedor é o André Macêdo, de São Mateus/SP. Ele acertou as cinco perguntas dureza que nós bolamos e ainda teve a felicidade de ser sorteado. O prêmio que ele levou é bem caprichado: um Game Boy Pocket com cartucho e uma coleção de miniaturas importadas do Link, Zelda e Ganon. Parabéns para você, sortudão! Nesta edição, continuamos com as perguntas sobre Star Wars: Rogue Squadron. Quem lê a Nintendo World e foi até o fim do jogo não vai ter problemas para responder estas cinco perguntas. O prêmio é um Nintendo 64 novinho em folha. Está esperando o quê? Escreva as cinco respostas, ponha dentro de um envelope e mande até o dia 30 de setembro para:

QUESTIOMARIO
ROGUE SQUADRON
REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018 CEP 01599-970
São Paulo/SP

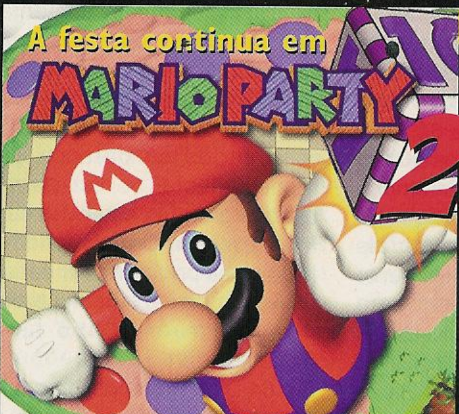
1. *Qual o nome da única fase em que o piloto que você controla não é o Luke Skywalker?*
2. *Há uma fase do jogo onde Han Solo aparece pilotando a Millennium Falcon para salvar sua cidade natal. Qual o nome desta cidade?*
3. *Quantos Devastadores de Mundos devem ser destruídos na última fase (The Battle of Calamari)?*
4. *Qual o nome da nave que Luke Skywalker aparece embarcando na tela título do jogo?*
5. *Quantas pessoas devem ser resgatadas para você ganhar medalha de ouro na fase Moff Seerdon's Revenge?*

Respostas do Questiomario anterior: 1. Treasure Box Shop 2. Tocar a Saria's Song 3. 13 galinhas 4. Ichiro, Jiro, Sabooro e Shiro 5. Três minutos

Sai Sprocket, entra Rocket

O game é o mesmo, mas o nome é diferente

Conforme mostramos na **NW** anterior, um novo game de ação tridimensional seria lançado pela Ubi Soft. O jogo ainda existe, só que teve de ser rebatizado. O que era **Sprocket** virou **Rocket – Robot on Wheels**. Pelo menos, foi só o nome que mudou. Ao que tudo indica, o nome Sprocket já havia sido registrado por outra empresa do ramo dos games. Tudo o que a Ubi Soft teve que fazer foi tirar o "SP" da frente do nome. Até que não foi uma coisa ruim, afinal nós ainda não conseguimos descobrir o que era um Sprocket...



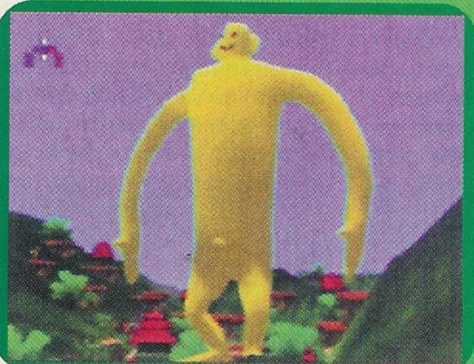
Com ainda mais minijogos

A nova versão do game mais divertido de 1999 já está sendo finalizada no Japão. Mario, Luigi e toda a turma estarão de volta em um game no mesmo estilo do primeiro Mario Party. A grande novidade é que serão oito minigames a mais do que o game original, dando um total de 64 joguinhos. Até o fechamento desta edição, não havia a informação de quantos destes games seriam inéditos, mas é certeza que pelo menos a maioria deles terá alguma alteração. E pra quem curte jogos de tabuleiro, vem aí também Monopoly 64, uma versão eletrônica do clássico Banco Imobiliário.

Doshin salva o mundo

É um dos primeiros games para o 64DD

Depois de muito embaço, finalmente foi confirmado o lançamento do 64 Disk Drive para dezembro deste ano (somente no Japão). Um dos primeiros games desenvolvidos para o novo acessório chama a atenção de cara por sua esquisitice: é **DOSHIN THE GIANT**. O protagonista é uma espécie de deus gigante (o Doshin), que deve ajudar melhorar a vida do povo de uma ilha, bem no estilo do game **POPULOUS**.



A medida em que ganha respeito da população, ele aumenta de tamanho. Mas se por acidente pisotear um morador ou destruir uma casa, ele diminui.

Esta doideira está sendo desenvolvida por uma empresa chamada Param e não há nenhuma previsão do lançamento no mercado americano.

É cada uma que inventam...







Mais velocidade DESENFREADA

Ridge Racer ganha vida nova no N64

Se você é daqueles que tremeu nas bases ao acelerar em **World Driver Championship**, pode preparar os nervos. A Nintendo está dando os toques finais na adaptação do clássico **Ridge Racer** para o N64. Pelas telinhas, dá pra sentir que o game está prometendo muito. Os carrões têm um visual animal, a velocidade é violenta e o número de pistas será maior que qualquer outro título da série. **Ridge Racer 64** ainda não tem data final de lançamento.

DOIS DÉJÀ VU EM UM SÓ CARTUCHO

ACE ESTÁ DE VOLTA!

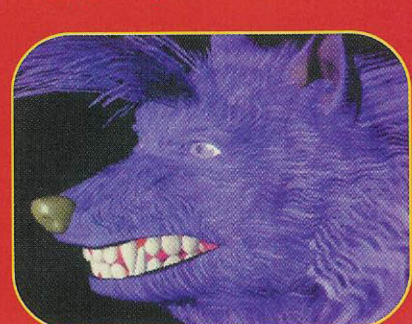
*A Kemco retorna à cena do crime com o lançamento do RPG/Adventure **Déjà Vu** para Game Boy Color. Para quem não se lembra, o game segue a mesma linha do primeiro **Shadowgate**, lançado em 1989, só que com o clima dos melhores filmes antigos de espionagem. A novidade é que serão dois games no mesmo cartucho. Além do primeiro Déjà Vu, lançado para Nintendinho em 1990, o cartucho trará também um segundo game, chamado **Déjà Vu 2: The Casebooks of Ace Harding**, totalmente inédito em consoles Nintendo. O game será lançado este mês nos Estados Unidos.*



É hora de comprar mais alho

VEM AÍ MAIS UM CASTLEVANIA

Desde a era 8-Bit, a série Castlevania é uma das que mais atrai a atenção dos gamemaníacos. Depois de Castlevania para N64, os fãs dos caçadores de vampiros ficaram com mais sede de sangue ainda. Pois podem ir preparando os crucifixos e a água benta, porque a Konami está prestes a finalizar Castlevania: Special Edition. Não é exatamente um game novo, mas uma espécie de atualização do anterior: serão novos personagens, fases, inimigos e armas, mas usando a mesma estrutura do primeiro jogo (trazendo inclusive algumas fases antigas com gráficos melhorados). O terror se passa numa época anterior ao nascimento dos heróis Carrie e Reinhardt. Os jogadores assumem o papel de Kohnel, um personagem que foi deixado de fora de Castlevania 64. Ele tem o poder de se transformar em lobisomem e busca vingança contra o vampiro sanguessuga por razões ainda não divulgadas pela Konami. A empresa promete o lançamento deste clássico instantâneo para outubro nos EUA.



THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM AGOSTO DE 1999

- SHADOW MAN N64
- POKéMON SNAP N64
- MARIO GOLF 64 N64
- POKéMON GAME BOY
- THE NEW TETRIS N64
- MONSTER TRUCK MADNESS N64
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 N64
- SUPER METROID SUPER NES
- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP N64
- QUAKE II N64

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM JULHO DE 99

NINTENDO 64



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

- GOLDENEYE 007
- SHADOWGATE 64: TRIALS OF THE FOUR TOWERS
- BANJO-KAZOOIE
- SUPER MARIO 64
- TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- STAR WARS: EPISÓDIO I: RACER
- CASTLEVANIA
- MISSÃO IMPOSSÍVEL
- SUPER SMASH BROS.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER MARIO WORLD

- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
- DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- MORTAL KOMBAT II

GAME BOY

POKéMON

- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX
- JAMES BOND 007
- DONKEY KONG LAND 3
- WARIO LAND 2

Nesta edição excepcionalmente não estamos publicando o Top Ten da Blockbuster

CALENDÁRIO Nintendo 99

NINTENDO 64

setembro/outubro

Army Men: Sarge's Heroes
Castlevania Special Edition
Duke Nukem: Zero Hour
Earthworm Jim 3D
Gex 3: Deep Cover Gecko
Hybrid Heaven
Jet Force Gemini
Monaco Grand Prix
Nuclear Strike
Rayman 2
Road Rash
Starcraft
Rat Attack!
V-Rally Edition 99

novembro/dezembro

BattleTanx II: Global Assault
Carmageddon 64
Daikatana
Donkey Kong 64
Duck Dodgers
Excitebike 64
Gauntlet Legends
Hot Wheels™ Turbo Racing
Knockout Kings 2000
LEGO Racer
Mortal Kombat: Special Forces
Paperboy 64
Perfect Dark
Rainbow Six
Resident Evil 2
Re-Volt
South Park: Chef's Luv Shack
South Park Rally
Space Invaders
Taz Express
Top Gear Rally 2
Vigilante 8: Second Offense

GAME BOY

setembro/outubro/novembro

Asteroids
Bass Fishing
Déjà Vu® I & II
Duke Nukem
Micro Machines 1 & 2: Twin Turbo
Pac Man: Special Color Edition
Paperboy
Top Gear Rally Pocket
Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition
Resident Evil
Star Wars: Episode I: Racer

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

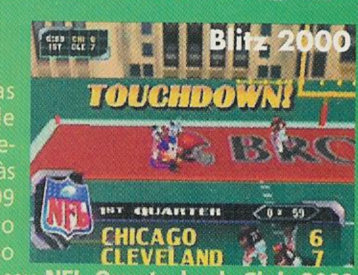
Atenção Pokémaníacos!

Dragon Warri

Um dos RPGs para Game Boy de maior sucesso no Japão está prometendo conquistar os EUA. **Dragon Warrior Monsters** com certeza irá pegar de jeito todo mundo que ficou fissurado em **Pokémon**, graças às semelhanças entre os dois jogos. Confira:

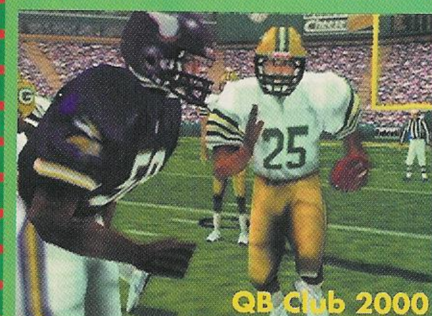
OS DOIS LADOS DA MOEDA

ESTÁ SOBRANDO FUTEBOL AMERICANO...



Blitz 2000

Todo ano é a mesma história: as empresas americanas lançam uma porção de games de esportes populares, como Futebol Americano, Baseball, Basquete, todos com pequenas diferenças às versões anteriores e o nome diferente (97, 98, 99 etc). O futebol da bola oval dos americanos é o privilegiado do momento, com três lançamentos no mercado americano. A Acclaim Sports está com seu **NFL Quarterback Club 2000** prontinho. A Midway preparou uma versão ainda mais desencanada e bem humorada de **NFL Blitz 2000**. Já a Electronic Arts está com **Madden NFL 2000** engatilhado. Sorte dos americanos, que curtem este esporte e tem bastante opções de jogos...


QB Club 2000


Madden NFL 2000

...E FALTANDO NOSSO FUTEBOL



Já na praia do nosso adorado futebolzinho, as notícias não são muito otimistas. Está confirmado que **Fifa 2000**, da Electronic Arts, não irá ganhar versão para o Nintendo 64. **Ronaldo Soccer** será lançado apenas para Game Boy e **World League Soccer** parece que foi esquecido pela Acclaim. A única boa notícia é que a Konami lançará **Major League Soccer** ainda este ano, seguindo a consagrada linha de **International Superstar Soccer**. Além das seleções mundiais, haverá doze equipes da Liga Profissional americana. O esquisitão Valderrama mais uma vez será a estrela da embalagem (já que ele é um dos únicos que sabe jogar um futebolzinho meia-boca por lá).

or Monsters vem aí!

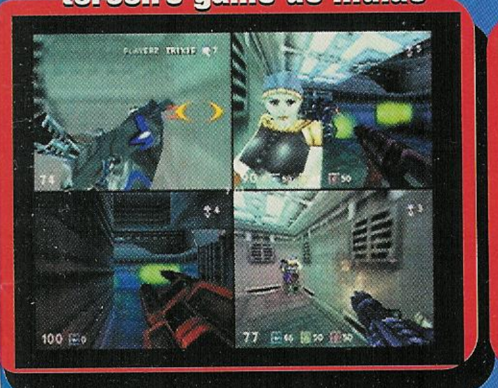
•Em DWM, você também é um jovem que deve provar a si mesmo que pode ser o mais poderoso "Mestre dos Monstros" do planeta.
•Você deve circular por labirintos e enfrentar várias espécies de monstros. Se vencer, o bicho passará a fazer parte de seu grupo.
•Os monstros amadurecem e se desenvolvem à medida em que participam das brigas.
•Cada criatura tem habilidades diferentes e algumas "famílias" são mais fortes que as outras.

As coincidências não param por aí. Com o Cabo Link, você se conecta ao Game Boy de seu amigo e trava batalhas entre os monstrinhos. O mais interessante é o método de procriação: você pode juntar criaturas de sexos opostos para elas "casarem" e gerar um novo personagem para você controlar. Como são 215 espécies diferentes, são possíveis mais de 46000 combinações. É monstro que não acaba mais! O cartucho rodará tanto no Game Boy normal quanto no Color. A versão americana do game está sendo produzida pela Eidos (de Gex e Tomb Raider) e sairá no Natal nos EUA. Será que a moda vai pegar?

As guerras iradas de Turok

Acclaim divulga imagens do terceiro game do indião

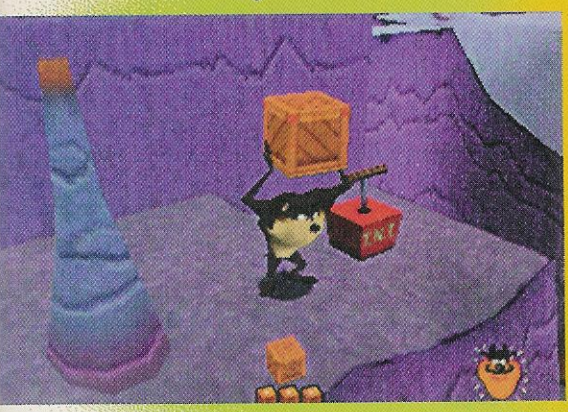
Turok: Rage Wars será concentrado no modo Multiplayer, mas também terá um modo de um jogador bem caprichado. Deve estar saindo até o final do ano nos EUA. Enquanto ele não chega, confira estas telinhas bacanas.







Taz quer destruir tudo



Taz Express está sendo produzido em ritmo alucinado pela empresa européia Infogrames. O game terá gráficos bem parecidos com os do desenho animado e as vozes originais de diversos personagens do Looney Tunes, como Pernalonga, Marvin e claro, Taz. O lançamento nos EUA está previsto ainda para este ano.

DEU TILT!

Cometemos uma pequena confusão em nosso debulhado de Shadowgate 64 na última edição. No passo quinze da página 35, invertemos a ordem que as estátuas de dragão devem ser giradas. Acompanhe aqui a ordem correta:

1° o dragão do canto superior esquerdo para direita
2° o dragão do canto superior direito para esquerda
3° o dragão do canto inferior esquerdo para direita
4° o dragão do canto inferior direito para esquerda.

Foi mal aí, pessoal!

Promoção Power Line

Como todos os concursos que a Nintendo World organiza, a Promoção Power Line foi um verdadeiro sucesso. Recebemos muitos trabalhos bacanas e resolvemos aumentar o número de premiados. Agora não são mais cinco, mas dez vencedores, divididos em duas categorias: Desenhos e Trabalhos Alternativos. Parabéns para os vencedores! Vocês receberão seus prêmios em breve pelo correio.

Categoria Desenhos

1ºLUGAR

Rosilene da Silva, de Barroso/MG, foi a grande vencedora na categoria Desenhos. Ela inventou uma notícia de jornal que finalmente desvenda para todo o mundo o mistério da Power Line. Bem que poderia ser verdade...

2ºLUGAR

Para o Cleber M. Santos, de São João do Meriti/RJ, os Power Line são verdadeiros magos, capazes de fazer tudo ao mesmo tempo.

3º LUGAR

Só mesmo sendo "Mr. Ene" para saber tanto sobre os games Nintendo. A idéia foi do Ronaldo S Mandú, de Barroso/MG.

4º LUGAR

Muito critiativo o desenho do Bruno Henrique E Martin, de Maringá/PR. Para ele os Power Line são Marios, fantasiados de gente como a gente.

5º LUGAR

O desenho do Tárcio L. Silva, de Corinto/MG mostra direitinho como é o trabalho da Power Line. Bem que gostaríamos de ter o Mario soprando dicas em nossos ouvidos...


O GLOBO

DESVENDADO O MISTÉRIO DA POWER LINE NINTENDO









Categoria Trabalhos alternativos

1º LUGAR

O leitor Diego A. Domene, de São Paulo/SP, criou um curta-metragem em vídeo, simulando um dia de atendimento na Power Line. Os personagens foram feitos em massinha e ele usou a técnica stop-motion para dar vida aos "personagens". Ficou animal!

2º LUGAR

Com uma maquete, o Fernando Cesar Rodrigues, de Mogi Guaçu/SP, conseguiu demonstrar perfeitamente como é o atendimento da Power Line. Até no hábito de comer lanches e refrigerantes ele acertou!

3º LUGAR

O que é isso? Um ovo de dinossauro? Um casulo extraterrestre? Não! É o globo ocular bem doidão criado pela Rita Karasawa, de Campinas/SP Pelo jeito, ela imaginou que o pessoal da Power Line consegue enxergar tudo o que nós não conseguimos ver...

4º LUGAR

A maquete de Ricardo Aslexander de Jesus, de Angra dos Reis/RJ simula o departamento da Power Line de uma maneira bem engraçada.

5º LUGAR

Para a Andréia F. Machado, de São Paulo/SP, o Mundo Power Line é um lugar muito especial, cheio de games, Revistas Nintendo World e ainda com a presença do lendário Rato Roey(??).





Fotos: Rogério Freire

Ah! Você quer saber quem são os verdadeiros Power Line? Quem sabe na próxima edição?...

Promoção 2099

Nintendo World

O ano 2000 está chegando e ninguém mais fala de outra coisa! Para mudar um pouco o assunto e começar a pensar realmente no futuro, estamos fazendo esta nova megapromoção-gigantesca-mastodôntica. Então é o seguinte: você vai ter de imaginar como será a revista **Nintendo World** no ano de 2099. Leve em consideração que ainda faltam cem anos para chegarmos lá e que toda a tecnologia será diferente e mais avançada. Com isso na cabeça, você vai ter de mostrar pra gente as inovações que a revista terá: ela será holográfica? Vai aparecer só na Internet? As fotos terão movimento? As páginas tocarão música ao serem abertas? A capa será interativa? Que seção supermoderna ela terá? Quer dizer, é um exercício de futurologia e você poderá mostrá-lo pra gente **da maneira que quiser**: enviando uma revista feita por você, criando um Site para darmos uma olhada, desenhando no papel uma revista futurista, ou mesmo descrevê-la através de uma carta. Não precisa necessariamente ser uma edição inteira, pode ser apenas uma seção ou mesmo a capa. Mas lembre-se: vence o trabalho que for mais criativo e completo, esta é a única regra do negócio.

• E o que o primeiro colocado ganha, Lombardi? Nada mais, nada menos que R$ 2099,00 em produtos Nintendo. Faça as contas e veja o que dá pra ganhar! É prêmio que não acaba mais!!

• Mas não é só o vencedor que leva, não! Vamos premiar também com um **Game Boy Color** (mais o cartucho **Super Mario Bros. Deluxe**) do segundo ao 26º lugar. É prêmio bom que não acaba mais!

Mande seu trabalho para:
Caixa Postal 15.018 – São Paulo/SP
CEP: 01599-970
Não se esqueça: coloque nome, endereço completo e telefone ou e-mail.

Regulamento:

• Será aceito apenas um trabalho por pessoa.
• Os trabalhos só podem ser enviados pelo correio.
• Não serão aceitos trabalhos enviados após o prazo final.
• Todos os trabalhos enviados serão de propriedade da Conrad Editora e não serão devolvidos em hipótese alguma.
• A escolha dos vencedores é de responsabilidade exclusiva da revista e não pode ser questionada em hipótese alguma.
• Serão aceitos apenas os trabalhos enviados para o endereço citado.
• Só poderão participar da promoção pessoas residentes no Brasil.
• Os vencedores receberão os prêmios em casa através do correio.
• A Promoção 2099 é vedada aos funcionários e parentes de funcionários da Conrad Editora e da Gradiente Entertainment, assim como de empresas coligadas.
• Os vencedores terão de, eventualmente, ceder sua imagem para exibição na revista através de fotografias.
• O primeiro colocado terá o direito de escolher os produtos da Nintendo (lançados oficialmente no Brasil) que quiser até chegar ao valor de R$ 2 099,00 (valem os preços de tabela vigentes na época da escolha), conforme a disponibilidade no estoque da Gradiente Entertainment.
• Os demais prêmios não sofrem variação alguma e não estão sujeitos à escolha por parte dos vencedores.
• A divulgação dos vencedores será feita na Nintendo World número 17.

O prazo final para entrega dos trabalhos é: 31/11/99



Leo Burnett

WORLD DRIVER championship™

Seu passaporte para o automobilismo

Bem-vindo ao World Driver Championship, um novo mundo de efeitos especiais em games de corrida. É realismo como nunca se viu antes: a começar pela visualização de 8 carros em wide-screen. E você ainda acompanha as mudanças de cor que o carro pode ter de acordo com o circuito e as condições de tempo. São 33 carros para detonar em mais de 10 pistas ao redor do planeta. Escolha uma equipe e brigue com 7 pilotos pela pole-position. Pode voar baixo que você não vai ver nenhum flash. Afinal, aqui não tem radar.

Nintendo® by gradiente

Visite nosso site: www.nintendo.com.br

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (011) 814.8234.

N-mail ESPECIAL

Desenho de fundo: Lucas Branco - Rio de Janeiro/RJ

Mês de aniversário é sempre aquela festa: bolo pra lá, refri pra cá, beijo da vovó, presente do tio e aquele irmão menor buzinando no seu ouvido querendo pegar seus presentes. Mas festa é festa e aqui na NW o leitor é o rei, por isso estamos com este N-Mail com quatro páginas para você falar o que quiser.

A CARTA DO MÊS

E aí, macacada da NW!!
Tenho todas as edições da revista, mas a número dez se superou! A primeira vez que escrevi, estava meio decepcionado com a revista e propus melhorias que, aliás, foram atendidas. De início, na seção Previews que, acredito, faz muito sucesso entre os Nintendomaníacos. Em segundo lugar, a reportagem, que acho obrigatória. A cobertura da maior feira de videogame do mundo foi fantástica. Espero que continuem assim, pois redescobri o prazer de ler esta revista. Na minha opinião, vocês deviam procurar escrever cada vez mais matérias e mostrar mais novidades, que fazem a diferença na comparação com outras publicações do gênero. A entrevista com Ken Lobb (**NW** 9) é um bom exemplo disso. Também gostaria que vocês lançassem uma seção do tipo "estatísticas", na qual fossem apresentados os números de vendas no Brasil e no exterior dos produtos Nintendo. Aposto que faria um grande sucesso. Então é isso, espero escrever muito mais cartas parabenizando vocês pelo ótimo trabalho que estão fazendo!
Do eterno Nintendomaníaco,
Vicente Gonçalves dos Santos
São Paulo/SP

Beleza, Vicente! É com cartas como a sua que a **Nintendo World** se abastece de força para continuar mandando ver na qualidade. E pode ter certeza absoluta que se depender da gente, você e todos os leitores terão uma revista cada vez melhor e mais completa a cada mês.

POKÉFEBRE

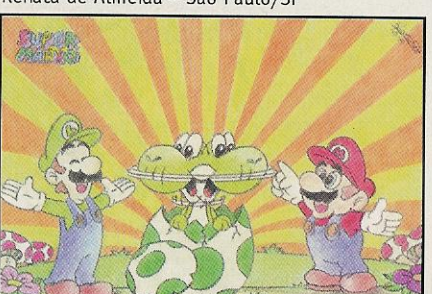
E aí, galera da **NW**! Sou louco por Pokémon! Esta febre nem bem chegou ao Brasil e já fui infectado! Por isso, gostaria de fazer algumas perguntas:
1) No game **Pokémon** para Game Boy, é preciso ter as versões azul e vermelha para capturar todos os 150 monstrinhos?
2) O que significa a seguinte frase que aparece no game Pokémon: "Link to Red/Blue version to catch all 150 monsters"?
3) **Pokémon** funciona no Game Boy Color?
Delso de Cássio B. Jr.
Poços de Caldas/MG

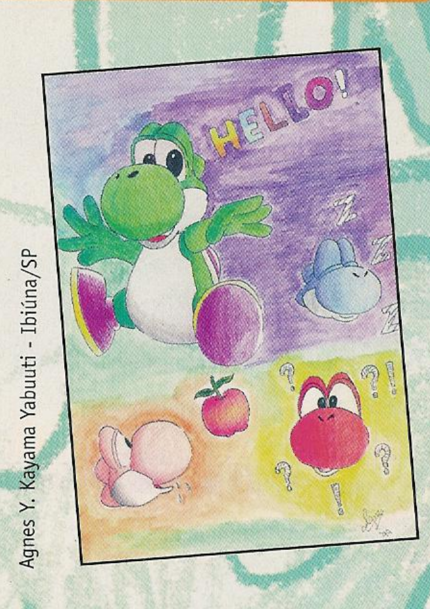
É, Delsão. Pelo jeito é só você e mais umas milhares de pessoas (incluindo a gente aqui na redação da revista) que estão infectadas por este vírus do além. Então veja aqui todas as suas respostas:
1) Você só vai conseguir pegar todos os Pokémon se fizer a troca de monstrinhos com algum amigo (desde que a versão dele seja de cor diferente). Para isso é preciso ter o Cabo Game Link, que está sendo vendido pela Gradiente Entertainment para ligar o seu Game Boy ao de uma outra pessoa.
2) Não somos professores de inglês, mas vamos dar uma dica para você: significa a resposta da sua pergunta número 1!
3) Funciona que é uma beleza! Pokémon no Game Boy Color fica mais bonito e agradável de se jogar. Apesar de não ter sido feito especialmente para este sistema, ele ganha uma paleta colorida, sim.

BOLA DA VEZ

Gostaria de parabenizar toda a equipe da revista pela excelente cobertura da E3 e pela capa da edição número dez, ficou maneiro!

Renata de Almeida – São Paulo/SP





Agnes Y. Kayama Yabuuti - Ibiúna/SP

Mas depois de tanto elogio, vem a bronca:
1) Na NW6, o Odair Braz Júnior disse que desafiaria qualquer um numa partida de futebol no N64. No **ISS**, ganho do computador por no mínimo oito gols de diferença.
2) Será que algum dia sairá o jogo Campeonato Brasileiro (sem ser pirata) para 64?
3) Quero ter mais informações sobre o **Acclaim Soccer**, anunciado no calendário da **Nintendo World** 10.
Jorge Célio de O. Nero
Coronel Falinciano/MG

1) O próprio Júnior responde: "vem aí".
2) Não seria demais se isso acontecesse? Mas você pode simular um autêntico Campeonato Brasileiro em algumas das versões de FIFA Soccer, que têm vários times canarinhos.
3) A Acclaim anunciou este game, mas infelizmente não tocou mais no assunto. Já vimos algumas imagens dele, mas nada que dê para afirmar que será um jogaço, afinal não dá para sentir a jogabilidade.

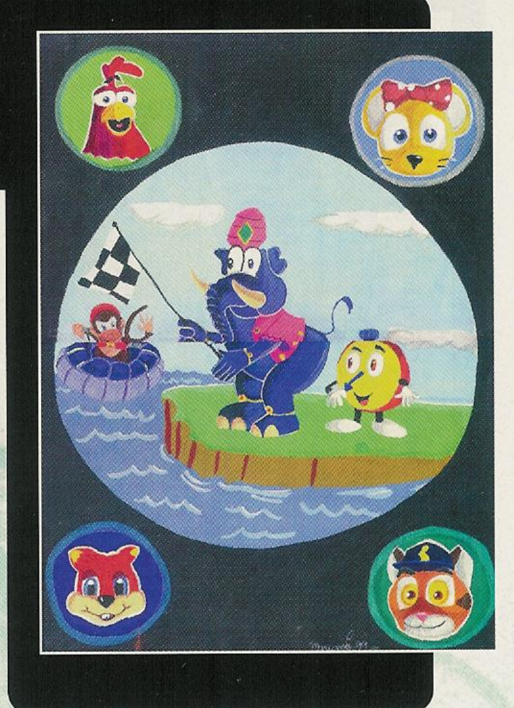
O RUMBLE VIBROU DEMAIS

Olá, pessoal! Queria fazer algumas perguntas para vocês:
1) Tenho o Quake Pak Plus, que é um Rumble Pak com Memory Card embutido. Este último, vem dando problemas com todos os jogos que não têm bateria interna no cartucho. Quando ligo o videogame aparece a



ESPECIAL

Como diz aquele velho clichê: "a gente faz aniversário e quem ganha é você". Como clichê e chavões em geral são legais, resolvemos levar este a sério e estamos premiando dois artistas natos nesta nossa EDIÇÃO ESPECIAL COM 100 PÁGINAS. Os dois trabalhos venceram pela simpatia e também pelo capricho, claro. Aqui à direita você vê a turma do Diddy Kong Racing, num desenho da Mariana Ferreira Cavalcanti, de Piracicaba/SP. Agora vá até a outra página e veja o vencedor que também vai levar um cartucho bacaninha da gente.





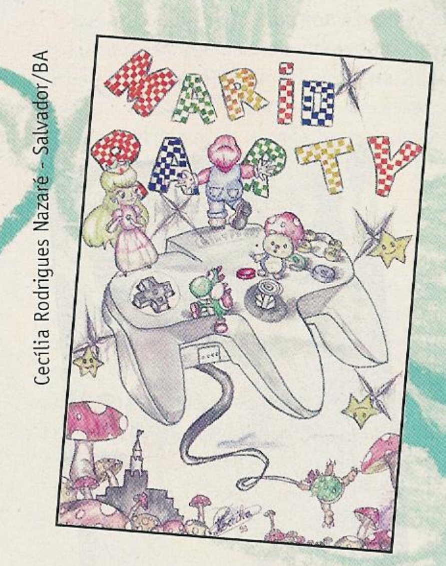
Camila Cardoso - Praia Grande/SP

seguinte mensagem na tela: "Controller Pak Damaged". O que é isso?
2) Existe alguma possibilidade de vocês criarem uma série animada sobre **The Legend of Zelda** e **Star Fox**?
Vinicius Bitencourt Martins
Santos/SP

1) É uma pena ter que falar isso, mas significa que o seu cartucho de memória está detonadaço. A maioria destes acessórios não oficiais acabam dando este tipo de problema. Nunca é demais relembrar: use somente produtos originais ou que tenham a aprovação da Nintendo!
2) É, até que daria um desenho bem bacana, com um monte de personagens, cenários legais e várias brigas. Imagine só, daria até para usar umas seqüências computadorizadas de batalhas em Star Fox. Sonhar não custa, né não?

A DURA VIDA DE UM POWERLINE
Acho que vocês já me conhecem por causa dos desenhos e cartas que mandei (e que não foram publicadas) Mesmo assim, aí vai:
1) Será lançada uma versão de **Tomb Raider** para N64?
2) O que vocês fazem com os desenhos depois que eles são publicados no Hot Paint?
3) O que os Powerline ganham dando dicas e truques, além de muitos "Deus lhe pague"?
Thiago Ossamu dos Santos Ogoshi
São Paulo/SP

1) Bom, nada é impossível neste mundão velho sem porteira, mas é quase impossível.
2) Escrevemos receitas de bolo de fubá no verso, tocamos fogo e aquecemos nossos pés nas noites frias de inverno e limpamos a baba do Odair quando ele cai no sono em cima da mesa de tanto trabalhar, acredita? Ah, bom, porque é tudo mentira. Na verdade vai tudo para o nosso arquivo e quem sabe um dia destes a gente faz até uma exposição.
3) Os Powerlines ganham: muito obrigado, até a próxima, valeu, até mais, amanhã eu ligo de volta e mais uma infinidade das mais variadas frases de agradecimento e incentivo. Ah, eles também levam uma graninha, um trocadinho para encher o tanque das Ferrari — sabe aquela do Ronaldinho? —, que não param de se aglomerar na garagem do prédio.



Cecilia Rodrigues Nazaré - Salvador/BA

MENINA ESPERTA!
Oi, **NW**! Gostaria de dizer que vocês são nota dez e que nada ocupa o espaço da **NW** no meu coração. Se eu pudesse realizar o sonho de trabalhar na revista de vocês, seria a menina mais feliz do universo! Queria mandar um beijão para o Link, Fox e uma beijoca especial para a maravilhosa **NW**!
Sabrina Geschwandtner Coronada
Porto Alegre/RS

Olá, Sabrina beijoqueira! Trabalhar na NW não é moleza, afinal temos que cumprir prazos, cobrar colaboradores que vivem atrasando matérias, ligar para fotógrafo, jogar um monte de games e mais um mundo de outras coisas. Mas no final das contas é legal. A gente faz tudo isso enquanto a chefia fica tomando sol na cobertura da editora. Outra coisa: você sabe que o Link e o Fox são personagens de videogame e não existem na vida real, né? Não sabe? Ih, falei algo que não devia!

Carolina Maria Barbosa de O. Nogueira
Cons. Lafaiete/MG



N-mail ESPECIAL

Desenho de fundo: Marcus A. Nascimento - Guarulhos/SP

Jonathas Santiago da Conceição - Rio de Janeiro/RJ

MARIO, O JÓQUEI

Já zerei o **Mario 64** e gostaria de saber se existem novos estágios secretos, truques e passagens escondidas? Dá para trocar a roupa do Mario ou montar no Yoshi como se ele fosse um cavalo?
Juan Antonio Vázquez Barros
Poços de Caldas/MG

Caro fã do Mario, infelizmente vamos ficar devendo as fases secretas, os truques e as passagens escondidas. Mas só porque você já terminou o jogo e não precisa fazer mais nada. E pense bem: o coitado do Yoshi ficou o game todo em cima do castelo e não ia querer dar carona para ninguém. Já o nosso herói, Mario, como todos sabem, tem uma coleção infinita de roupas: macacões azuis, camisas e bonés vermelhos.

SEGUNDAS INTENÇÕES

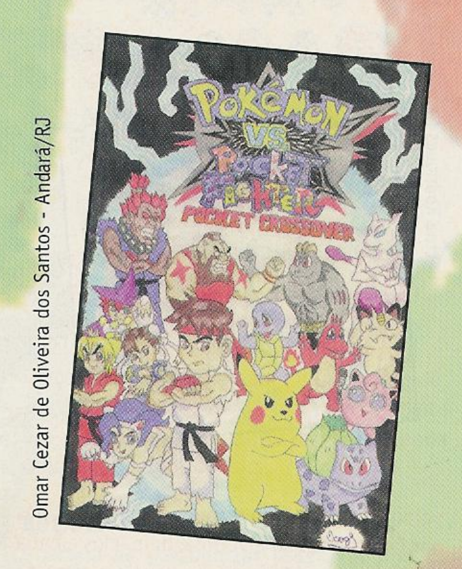
Como vão vocês? Tudo beleza? Sabe, descobri a solução para todos os problemas que vocês têm com as cartas e desenhos que recebem: mais páginas! É isso mesmo! Se vocês colocarem quase o dobro de páginas, os leitores não reclamariam do espaço para as outras partes da revista. Ah, só uma pergunta: as garotas daí são solteiras? Porque se forem, estou completamente disponível, tá?!
Talles Santana Borges
Rondonópolis/MT

O garanhão não quer mais nada, não é? Primeiro elogia e depois sai "caçando" as garotas da editora? Antes que você mande cartas perfumadas e maços de rosas, fique sabendo que mesmo aquelas que não estão comprometidas atualmente, não são para o bico de qualquer aventureiro. Fique esperto Tallão, senão a casa cai para o seu lado!

GAME BOY COLOR OU SUPER GAME BOY?

Saudações, galera da **NW**! Achei supermaneiro a reportagem "A casa da Nintendo" (**NW** 11) e, sinceramente, daria qualquer coisa para algum dia visitar este maravilhoso mundo. No mês passado pensei em comprar um Game Boy Color, mas como sou eternamente fiel ao meu SNES, decidi comprar o Super Game Boy (acessório para SNES). Antes de comprá-lo, porém, me respondam: 1) Com o Super Game Boy é possível jogar no SNES jogos mais recentes como **Turok 2**, **Mortal Kombat 4** ou **Pokémon** para Game Boy?
2) A imagem do game fica colorida ou preta-e-branca?
Samid Radamés Dalsenter
São José/SC

Perfeitamente possível, Samid. É só conectar e se divertir! E pode ficar tranqüilo que você vai curtir toda essa jogatina em cores — mesmo com qualidade inferior ao Game Boy Color.


Omar Cezar de Oliveira dos Santos - Andará/RJ

MILITANTE DO N64

Sou policial militar e gosto muito dos jogos do N64. Por isso, compro a **NW** desde a primeira edição, pois tem uma ótima redação e um design digno de configurar entre as primeiras do ramo. Gostei muito da edição número onze, na qual consta a implantação de um banco de dados dos games, comandos (com a imagem do Controller, demais!) e a avaliação dos jogos. Tenho algumas perguntas:
1) Adquiri o meu N64 nos EUA. Com ele, recebi um encarte constando a venda de um porta-cartuchos e de uma maleta para acomodar o console e acessórios. Contudo, não localizei naquele país tais produtos. Queria saber se esses produtos podem ser encontrados por aqui?
2) Existe algum catálogo contendo os jogos do N64?
Flávio Leandro de Lima
Cabo/PE

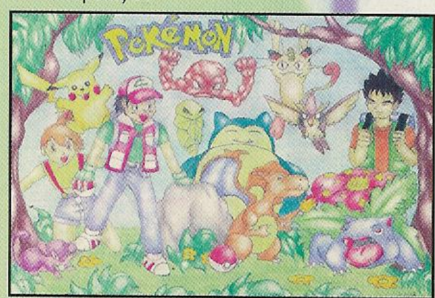
1) Provavelmente o que você deve ter visto é um catálogo da revista americana **Nintendo Power**. Estes produtos são ofertas exclusivas para assinantes de lá e dificilmente são encontrados em lojas.
2) Catálogo, catálogo não. Mas acho que a **Nintendo World** faz bem esse papel, não faz não?

FELIZ ANIVERSÁRIO... MAS, E OS PRESENTES?

Sempre estive ligado no mundo dos games, e em outubro de 97, ganhei meu N64. De lá para cá, só alegria! No ano seguinte, em agosto, comecei a procurar uma revista que fosse exclusivamente para o meu console. Encontrei a **Nintendo World**. Comecei a ler e não acreditava no que estava vendo, mas achei que ela não passaria da terceira edição. Continuei comprando e percebi que era uma revista especial e que tudo é possível quando se tem vontade, competência e dedicação. Não sei se a galera sabe, mas vocês produziram a melhor revista de games do mundo. Parabéns pelo primeiro aniversário! Espero daqui para frente comprar muitas edições e curtir mais ainda o meu Nintendo. Um abraço pra todos que produzem esta revista maravilhosa!
Rodrigo Rebecchi (via e-mail)

Olá, pessoal da **NW**! Estou escrevendo para parabenizá-los pelo primeiro aniversário da revista! Este fato demonstra que o editorial trabalha bem para manter os leitores informados. Espero que este ano seja o primeiro de uma longa vida. Sinceramente
Antonilson Miranda Costa
Belém/PA

Igor Leonardo Medeiros dos Santos - Florianópolis/SC





O nosso outro vencedor realmente nos pegou pela originalidade do seu desenho. O José Antonio Elias de Oliveira, de Francisco Morato/SP, criou um belo robô usando apenas consoles e Controllers de Nintendo 64. Ficou muito bacanudo e até que lembra um pouco aquele robozinho chamado Curto Circuito, que tinha até uns filmes que viviam passando na Globo (ele até visitou o Brasil e foi no Domingão do Faustão). Belo desenho Zé! Você também leva um cartucho na faixa. Abraço.



Olá, queria parabenizar a **Nintendo World** pelo aniversário de um ano. Sempre comprei e sempre gostei. Parabéns!
Rogério Luiz dos Santos
Guarulhos/SP

Ficamos emocionados com as mensagens de parabéns pelo primeiro aniversário da **Nintendo World**! Como o tempo passa rápido, não é mesmo Rodrigo, Antonilson e Rogério? Em setembro do ano passado tudo era sonho e agora a realidade é que somos umas das revistas de videogame mais lidas do Brasil. Enquanto preparamos a próxima edição, lambemos os dedos com o nosso bolinho com cobertura de chocolate e um big refrigerante de dois litros. O aniversário é nosso, mas os parabéns são dos leitores!

JOGOS QUE VÃO DETONAR
A revista é animal, linda e organizada. Queria dizer que na seção N-Mail vocês deveriam colocar mais as dúvidas dos leitores e não só elogios, emboram mereçam. Então lá vai:
1) Queria saber a data de lançamento do **Donkey Kong 64** e do próximo **Zelda**.
2) Queria saber mais sobre **Banjo-Tooie**.
Rodrigo Vizentainer
Blumenau/SC (via e-mail)

1) **DK 64** será lançado mundialmente em 21 de novembro deste ano. **Zelda Gaiden** sairá até o final do ano no Japão, mas ainda não tem nenhuma data para o resto do mundo. 2) Nós também, Digão! Como os lançamentos da Rare para este ano são **Jet Force Gemini**, **Perfect Dark** e **Donkey Kong 64**, ela resolveu não falar muita coisa sobre a próxima aventura desta dupla. Mas assim que tivermos qualquer informação mais segura, falamos.

Manoel Ricardo Dias Leme - Cariacica - ES

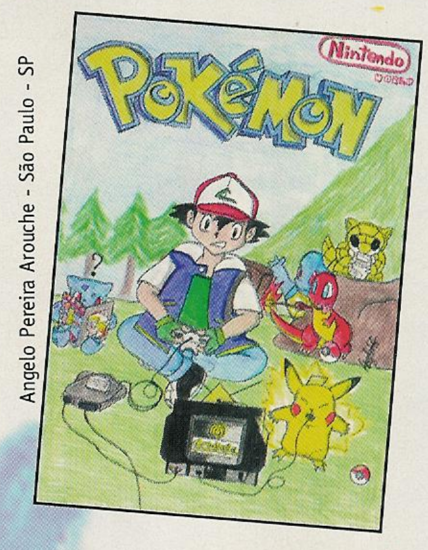
FACULDADE DE GAMES
Após ler a matéria sobre a DigiPen, na **NW** 11, me interessei pelo assunto. Porém, quase morri de ataque cardíaco quando li o preço da anuidade. Queria saber se há algum meio de conseguir uma bolsa de estudos. Estou na sétima série, mas já tenho que pensar no futuro, nê?
Leandro Araújo da Silva
Belo Horizonte/MG

Já mandei uma carta perguntando se os jogos da Big N seriam traduzidos. Passei o número do telefone e pedi para vocês ligarem, e surpresa: não é que o Junior me ligou!! Mesmo assim ainda tenho uma dúvida: será que eu teria alguma chance de conseguir uma bolsa de estudos para a DigiPen?
João Paulo de Carvalho Lamande
São Paulo/SP

Quem não queria estudar na DigiPen, não é? Já pensou, fazer aquele game dos sonhos? Mas para realizar um sonho, é preciso ralar muito. Estudar, tirar boas notas e, é claro, fazer aquela poupancinha esperta para bancar os estudos. Tudo o que a gente sabe sobre a DigiPen, foi publicado na **NW** 10. Então, é melhor mandar um e-mail para a própria faculdade perguntando se ela oferece bolsa ou não. Ah, João, não vá achando que o editor-chefe da **Nintendo World** vai ficar ligando para sua casa e respondendo tudo o que você quer saber para o resto da vida, hein? Foi só uma vez, falou?

Welton Moretti de Miranda - Rio de Janeiro/RJ

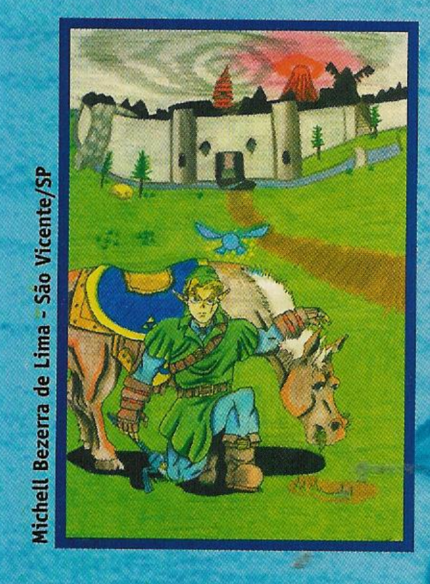




Angelo Pereira Arouche - São Paulo - SP

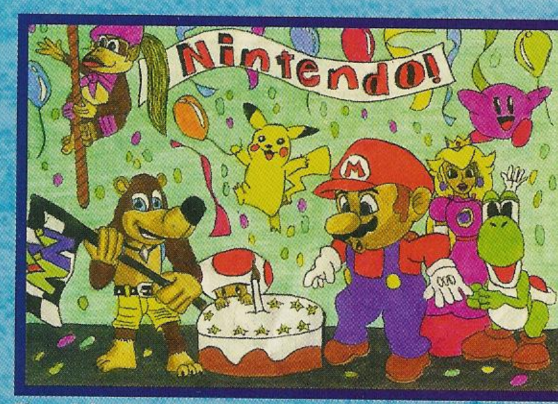
SEGUIMOS A SETA
Olá, amigos da **NW**! O banco de dados e as setas que todo mundo pediu melhoraram a qualidade da revista. Continuem assim!
Juan Bernardo Ubal Aguinsky
Porto Alegre/RS

É isso aí, Juan. Você pediu, todos os leitores pediram e a gente começou a usar setas no lugar dos comandos por escrito. Até que ficou bom, é só uma questão de costume.



Michell Bezerra de Lima - São Vicente/SP

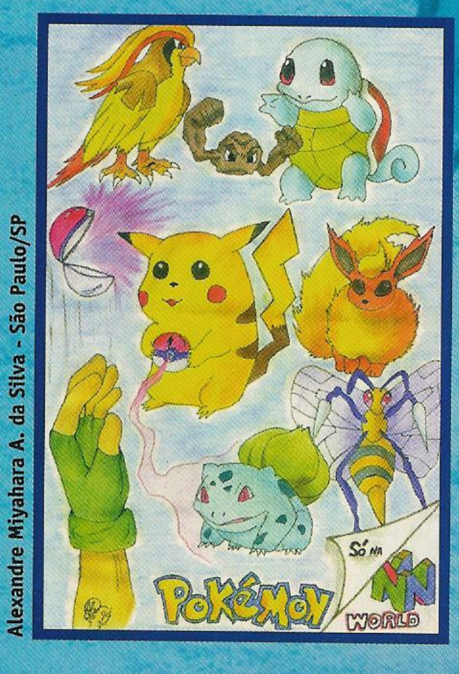
Thiago Sofiatti - Santa Bárbara D'oeste/SP



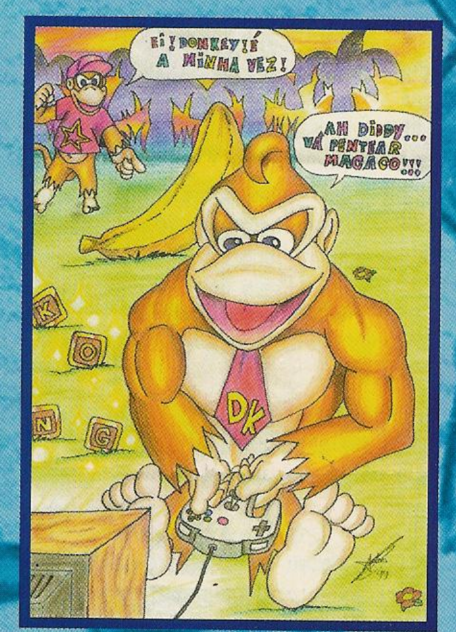
Tiago Brito Correia Branco - São Paulo/SP



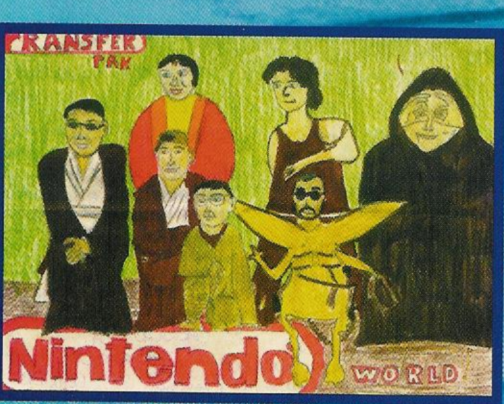
Alfredo Fernandes Corrêa dos Santos - Ribeirão Pires/SP



Alexandre Miyahara A. da Silva - São Paulo/SP



Artur Tamani Borba - Santo André/SP



Leandro dos A. Rodrigues - Rio de Janeiro/RJ

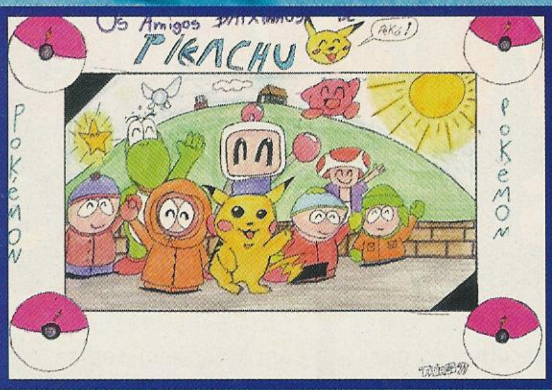


Para enfeitar estas duas páginas do Hot Paint especial de aniversário, escolhemos catorze desenhos dos mais variados temas e estilos. Tem arte de todos os principais personagens que foram retratados em um ano de revista. Pena que o espaço é pequeno, mas a gente fez um esforço e caprichou na quantidade. A qualidade também ajudou. E atenção: os desenhos publicados aqui NÃO ganham cartuchos como prêmio.

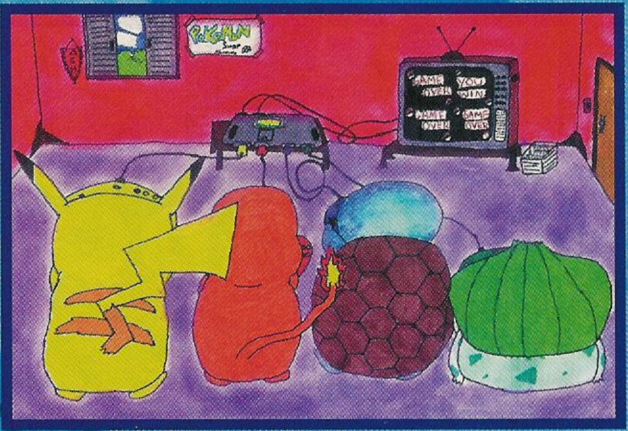
ESPECIAL

GALERIA DOS LEITORES

Desenho de fundo: Diego Teixeira - Mairiporã/SP



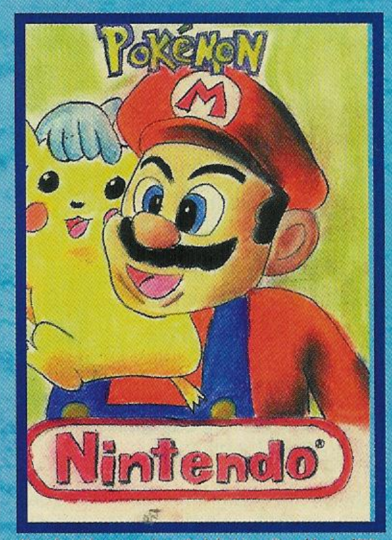
Tiago Ossamu dos Santos Ogoshi - São Paulo/SP



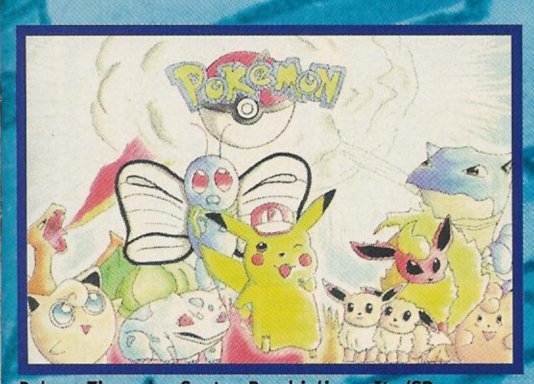
Fernando Ribeiro Pereira - Rio Claro/SP



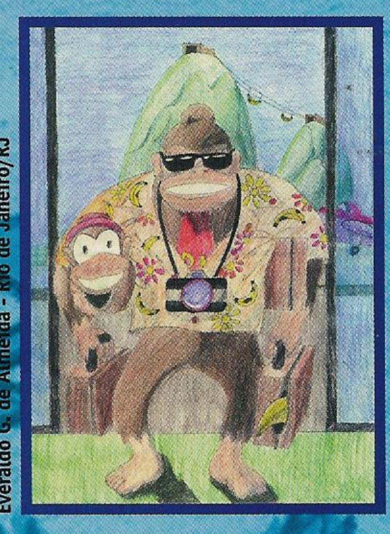
Marcelo Navarro - São Bernardo do Campo/SP



Denis Alessandro Caldoto - Paulínia/SP



Rubens Tiago dos Santos Paschialino - Itu/SP



Everaldo G. de Almeida - Rio de Janeiro/RJ

Luiza Angela da Silva São Paulo/SP

A Nintendo World apresenta...

OS DEZ MAIS DA NINTENDO DE TODOS OS TEMPOS

Para comemorar o aniversário de um ano da Nintendo World, resolvemos chutar o pau da barraca e realizar algo que nenhuma revista nacional teve coragem de fazer: uma megaeleição para escolher quais os melhores games lançados pela Nintendo em todos os tempos. E para esta votação ter algum valor histórico-arqueológico, só poderia participar dela gente que entende muito do assunto e por isso juntamos toda esta gente que você vê agora. São jornalistas, colaboradores, pilotos, Powerlines e profissionais do ramo, todos com uma coisa em comum: curtem e jogam muito os games Nintendo já há vários anos.

Como funcionou a votação

O esquema foi simples. Fizemos uma lista ultraselecionada de eleitores e pedimos para cada um escolher os dez melhores games de todos os tempos para qualquer console da Nintendo, na ordem de preferência. Valia de tudo, desde o Nintendinho 8-bits, passando pelo Super NES, o Virtual Boy (até ele!), o Game Boy e o Nintendo 64. Com estes votos nas mãos, fizemos a contagem de pontos e chegamos ao resultado que você vê a seguir. Com certeza vai ter muita gente que não vai concordar com nossas escolhas, mas ela está aí pra isso mesmo: mover montanhas, criar polêmica, fazer muito marmanjo relembrar o passado e inspirar todo mundo a fazer uma lista também.E se você acha que nossa lista não reflete a realidade, coloque a boca no mundo. Mas, modéstia à parte, ela está bacana. Chega de papo furado e confira os nossos eleitos.

OS VOTANTES Saiba quem foram os responsáveis pelo resultado e a escolha de cada um deles

ODAIR BRAZ JUNIOR
Editor-Chefe da Nintendo World



1.	GoldenEye 007	N64
2.	Star Wars: Rogue Squadron	N64
3.	Super Mario 64	N64
4.	International Superstar Soccer 64	N64
5.	Donkey Kong Country	SNES
6.	Shadows of the Empire	N64
7.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64
8.	F-Zero	SNES
9.	Super Star Wars	SNES
10.	Star Wars: Episode I: Racer	N64

ROGERIO MOTODA
Redator da Nintendo World



1.	Super Mario 64	N64
2.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64
3.	GoldenEye 007	N64
4.	Mario Kart 64	N64
5.	International Superstar Soccer' 98	N64
6.	Donkey Kong Country	SNES
7.	Street Fighter 2 Turbo	SNES
8.	Bust-a-Move 99	N64
9.	Super Mario Bros.	NES
10.	F-Zero	SNES

PABLO MIYAZAWA
Redator da Nintendo World



1.	Super Mario 64	N64
2.	Chrono Trigger	SNES
3.	EarthBound	SNES
4.	Tetris	Game Boy
5.	Sim City	SNES
6.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64
7.	International Superstar Soccer 64	N64
8.	Dr. Mario	NES
9.	Pokémon	Game Boy
10.	Teenage Mutant Ninja Turtles	NES

EDUARDO TRIVELLA
Editor-contribuinte da Nintendo World/Analista de Produtos da Nintendo



1.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64
2.	Chrono Trigger	SNES
3.	Final Fantasy III	SNES
4.	Super Metroid	SNES
5.	Super Mario Kart	SNES
6.	Super Mario 64	N64
7.	Mega Man 3	NES
8.	Super Castlevania IV	SNES
9.	Actraiser	SNES
10.	Lemmings	SNES

DAN OWSEN
Analista de Produtos da Nintendo of America



1.	Super Mario Bros. 3	NES
2.	GoldenEye 007	N64
3.	Mario Kart 64	N64
4.	Super Mario 64	N64
5.	Tetris	Game Boy
6.	Super Metroid	SNES
7.	The Legend of Zelda: A Link to the Past	SNES
8.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64
9.	F-Zero	SNES
10.	The Adventures of Lolo	NES

1 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

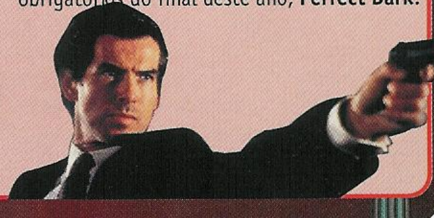
Console	Nintendo 64
Lançamento	Novembro de 1998
Tipo de Game	Aventura/RPG
Programadora	Nintendo
Publisher	Nintendo
Tamanho	256 megabits

O game mais esperado e comentado de todos os tempos foi eleito o melhor de todos pelos Nintendexperts. E com muita justiça. Nos 256 megabits de **Zelda 64** estão todos os elementos fundamentais para um bom jogo de videogame: um excelente enredo, ótimos gráficos, trilha sonora inspirada, ação, alto nível de dificuldade e um verdadeiro herói, destemido e carismático. Tudo arquitetado pela mente do nosso velho conhecido Shigeru Miyamoto, também conhecido como mestre. Fora isso ainda rolou toda a comoção dos fãs, que simplesmente não acreditaram na maravilha que tinham em mãos. Até porque a Nintendo anunciou o game logo quando o Nintendo 64 foi lançado, mas o cartucho só saiu muito tempo depois, o que deixou muita gente roendo as unhas. Com tudo isso, este primeiro lugar é mais do que indiscutível e até quem não curte games do estilo tem que admitir: **Zelda 64** é mesmo um jogaço!

2 GOLDENEYE 007

Console	Nintendo 64
Lançamento	Agosto de 1997
Tipo de Game	Ação
Programadora	Rareware
Publisher	Nintendo
Tamanho	96 megabits

Por muito pouco James Bond não desbancou Link e levou o primeiro lugar desta eleição, mas a disputa foi grande. Apesar de ter sido lançado há mais de dois anos, **GoldenEye 007** continua sendo um dos games mais jogados e populares para Nintendo 64. O toque mágico da Rare ajudou a transformar a aventura do agente secreto de sua majestade em um fenômeno de vendas e popularidade em todo o planeta, além de ser um dos primeiros games do console voltados também para o público adulto. Todas as missões, inimigos inteligentes, armas aos montes, itens descolados e muitas horas de jogo não deixam dúvidas de que o game de 007 é um dos maiorais do mundo dos videogames. Seu modo Multiplayer é totalmente revolucionário e continua atual e insuperável até hoje. Isso só nos faz babar quando lembramos que o que foi visto neste cartucho virá ainda mais animal em um dos jogos obrigatórios do final deste ano, **Perfect Dark**.



3 SUPER MARIO 64

Console	Nintendo 64
Lançamento	Setembro de 1996
Tipo de Game	Ação
Programadora	Nintendo
Publisher	Nintendo
Tamanho	64 megabits

O primeiro game do Nintendo 64 não poderia deixar de figurar entre os três primeiros de nossa lista. Desde seu lançamento, **Super Mario 64** é sempre citado como o grande "divisor de águas" da Nintendo, ou seja, o game que estabeleceu de vez a transição dos 16 bits para os 64 bits. Depois de muita especulação e segredo, o mundo pôde presenciar tudo o que o Nintendo 64 seria capaz de fazer: mundos tridimensionais gigantescos, coloridos e cheios de detalhes, muita diversão e imersão absoluta. Por estas e por outras, **Mario 64** irá aparecer eternamente em todas as listas de melhores jogos que surgirem por aí.

KEN LOBB
Gerente de Análise e Desenvolvimento da Treehouse/ Nintendo of America



1. GoldenEye 007	N64
2. The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64
3. Tetris Attack	SNES
4. Super Mario World 2: Yoshi's Island	SNES
5. Super Mario World	SNES
6. Street Fighter 2 Turbo	SNES
7. Final Fantasy II	SNES
8. Super Metroid	SNES
9. Super Mario 64	N64
10. Tetris	Game Boy

CASSIANO BARBOSA
Ex-Powerline Nintendo/ Colaborador da Nintendo World



1. Final Fantasy II	SNES
2. Super Metroid	SNES
3. GoldenEye 007	N64
4. Super Mario 64	N64
5. Dragon Warrior	NES
6. Actraiser	SNES
7. F-Zero	SNES
8. Donkey Kong Country	SNES
9. The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64
10. Mega Man 2	NES

EDUARDO FIDÉLIS
Colaborador da Nintendo World



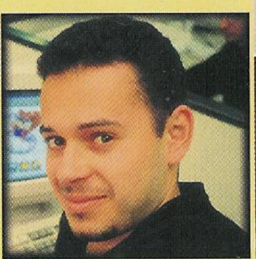
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64
2. GoldenEye 007	N64
3. Banjo-Kazooie	N64
4. Actraiser	SNES
5. Donkey Kong Country	SNES
6. Street Fighter 2: The World Warrior	SNES
7. The Legend of Zelda: A Link to the Past	SNES
8. F-Zero	SNES
9. Mega Man 3	NES
10. Castlevania	NES

EDGARD MENDES
Ex-Powerline Nintendo/ Colaborador da Nintendo World



1. Street Fighter II: The World Warrior	SNES
2. The Legend of Zelda: A Link to the Past	SNES
3. Final Fantasy III	SNES
4. Super Metroid	SNES
5. Final Fantasy II	SNES
6. Tetris	Game Boy
7. Chrono Trigger	SNES
8. Donkey Kong Country	SNES
9. Super Mario 64	N64
10. Actraiser	SNES

ROGÉRIO FREIRE
Piloto profissional de Games/ Colaborador da Nintendo World



1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64
2. Chrono Trigger	SNES
3. GoldenEye 007	N64
4. Super Mario 64	N64
5. Super Metroid	SNES
6. International Superstar Soccer '98	N64
7. Contra	NES
8. Mega Man 3	SNES
9. The Legend of Zelda: A Link to the Past	SNES
10. Contra 3: The Alien Wars	SNES

4 SUPER METROID



Console .... Super Nintendo
Lançamento .... Abril de1994
Tipo de Game .... Ação/Aventura
Programadora .... Nintendo
Publisher .... Nintendo
Tamanho .... 24 megabits

Ação, estratégia, labirinto, ficção científica e uma gostosona, apesar de muito vestida, como protagonista: estes são os ingredientes do sucesso de **Super Metroid**. A saga da mercenária Samus Aran na busca pelo último Metroid é o tema do game de Super NES mais lembrado pelos nossos votantes. Esta é a terceira parte de uma série que se iniciou nos 8-bits do Nintendo, continuou no Game Boy e terminou (aparentemente) no Super NES. Seria ainda melhor se surgisse uma seqüência para Nintendo 64. Tem fã que reza toda noite para isso acontecer. Quem sabe no ano que vem?

5 THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Console .... Super Nintendo
Lançamento .... Abril de1992
Tipo de Game .... Aventura
Programadora .... Nintendo
Publisher .... Nintendo
Tamanho .... 8 megabits

A saga de Link se iniciou em 1987 no Nintendinho fazendo bastante sucesso, mas foi com este jogo que ela se consolidou como uma das mais populares de toda a história da Nintendo. Na época, ninguém acreditava que um sistema de videogame pudesse fazer tais coisas. Apresentando níveis de desafio nunca antes imaginados, além de gráficos majestosos e trilha sonora inesquecível (melhor ainda que a de **Zelda 64**), **A Link to the Past** representou um marco na história do Super Nintendo. Um clássico absoluto, essencial para qualquer um que se declare gamemaníaco.



6 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Console .... Nintendo 64
Lançamento .... Agosto de 1998
Tipo de Game .... Esporte (Futebol)
Programadora .... Konami
Publisher .... Konami
Tamanho .... 96 megabits

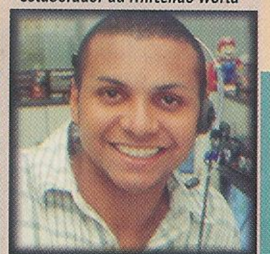
Futebol é mesmo a alegria do povo. Entre todos os games de futiba e qualquer outro esporte que já saíram para os consoles Nintendo, a série International Superstar Soccer foi a mais citada em nossa votação. A versão 98 (a mais recente) deu de goleada nos outros games do gênero e também é a mais caprichada de todas. Os motivos não são poucos: gráficos fenomenais, controle mais que preciso e intuitivo e jogabilidade tão verdadeira quanto a realidade, além da diversão infinita, seleções de todo o planeta e a habilidade de criar seu próprio craque. Pedir mais do que isso já é baixaria!

RODRIGO ASSIS
Piloto profissional de Games/ Colaborador da Nintendo World



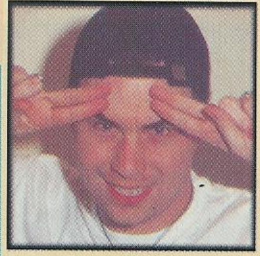
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time N64
2. Super Mario 64 N64
3. The Legend of Zelda: A Link to the Past SNES
4. GoldenEye 007 N64
5. Super Mario World SNES
6. Contra NES
7. Street Fighter 2: The World Warrior SNES
8. Super Metroid SNES
9. International Superstar Soccer '98 N64
10. Ninja Gaiden 3 NES

RENATO NETTO
Piloto profissional de Games/ Colaborador da Nintendo World



1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time N64
2. International Superstar Soccer '98 N64
3. Pokémon Game Boy
4. GoldenEye 007 N64
5. Super Mario 64 N64
6. Super Mario World SNES
7. 1080 Snowboarding N64
8. F-Zero SNES
9. F-1 World Grand Prix N64
10. Sim City SNES

MARCELO DEL GRECO
Editor da Revista Herói 2000/ Colaborador da Nintendo World



1. International Superstar Soccer 64 N64
2. Actraiser SNES
3. The Legend of Zelda: A Link to the Past SNES
4. Super Mario World SNES
5. Star Wars: Rogue Squadron N64
6. Star Wars: Episode I: Racer N64
7. Bust-a-Move 2 N64
8. Top Gear SNES
9. Ultra Seven SNES
10. Pokémon Game Boy

EMMANUEL DUARTE
Colaborador da Nintendo World



1. The Legend of Zelda NES
2. The Legend of Zelda: A Link to the Past SNES
3. Lufia SNES
4. Lufia 2: Rise of the Sinistrals SNES
5. Shadowgate NES
6. The Legend of Zelda: Ocarina of Time N64
7. Breath of Fire 2 SNES
8. GoldenEye 007 SNES
9. Final Fantasy III SNES
10. Mario Kart 64 N64

PAULO MONTOIA
Ex-Editor da Revista Ação Games



1. Super Mario World SNES
2. The Legend of Zelda: Ocarina of Time N64
3. International Superstar Soccer '98 N64
4. Street Fighter 2 Turbo SNES
5. Beetle Adventure Racing N64
6. Tetris Game Boy
7. Legend of Zelda: A Link to the Past SNES
8. Donkey Kong Country SNES
9. Axelay SNES
10. GoldenEye 007 N64

7 TETRIS

Console .... Game Boy
Lançamento .... Agosto de1989
Tipo de Game .... Puzzle
Programadora .... Nintendo
Publisher .... Nintendo
Tamanho .... 0,25 megabits

Quem diria que um game lançado há mais de dez anos seria escolhido como um dos melhores, mesmo concorrendo com jogos de duas gerações seguintes? Mas Tetris merece. Criado na Rússia em plena Guerra Fria, este foi um dos primeiros games realmente "inteligentes" para um console doméstico, onde os reflexos rápidos e esperteza valiam muito mais do que habilidade com o joystick. Até hoje, Tetris ainda é um dos games mais jogados do mundo e novas variações e versões não param de surgir.

8 FINAL FANTASY III



Console .... Super Nintendo
Lançamento ... Outubro de1994
Tipo de Game .... RPG
Programadora ... Square Soft
Publisher .... Square Soft
Tamanho ...... 24 megabits

Final Fantasy é considerada "a" série de RPG por excelência, graças às suas tramas complexas, seus personagens fantásticos e uma trilha sonora que emociona qualquer machão. A saga iniciou-se no Nintendinho e fez história com duas seqüências arrepiantes para o Super NES. Esta terceira parte ficou na memória de nossos votantes por diversos motivos, e dificilmente será esquecida até que a Square dê uma de filho pródigo e volte para o seio de seu lar. Olha que o Dolphin está chegando...

9 SUPER MARIO WORLD

Console .... Super Nintendo
Lançamento .... Agosto de1991
Tipo de Game .... Aventura
Programadora .... Nintendo
Publisher .... Nintendo
Tamanho .... 4 megabits

O primeiro game lançado para o Super Nintendo trouxe logo de cara o herói das multidões, Mario, acompanhado de uma porção de novidades. **Super Mario World** diverte até hoje por muitos motivos: 1) a presença de Mario; 2) a estréia de Yoshi, o dinossauro camarada e linguarudo; 3) as muitas fases, o que fazia dele um dos maiores games do Super NES. Além disso, há a diversão desenfreada, segredos mil, jogabilidade perfeita, muitas horas de jogo... precisa mais?

10 DONKEY KONG COUNTRY

Console .... Super Nintendo
Lançamento .... Novembro de1994
Tipo de Game .... Aventura
Programadora .... Rareware
Publisher .... Nintendo
Tamanho .... 32 megabits

A estréia do macaco boa-praça no mundo dos 16 bits deixou a moçada de queixo no chão. Gráficos caprichados e totalmente renderizados, produzidos com a tecnologia ACM (sigla para Modelagem Avançada por Computador) e tudo mais que um bom game de plataforma precisa fizeram **DKC** merecer o título de o mais revolucionário da história do Super NES. Até as duas seqüências que vieram nos anos seguintes não chegaram aos pés deste clássico. E pelo visto, a Rare vai acabar superando a si mesma com o lançamento de **Donkey Kong 64**, a nova empreitada do gorilão que insinua roubar o posto de **Zelda 64** no futuro.

Estes são os outros games melhores votados, por ordem de pontuação:

11. STAR WARS: ROGUE SQUADRON .... Nintendo 64
12. CHRONO TRIGGER .... Super Nintendo
13. ACTRAISER .... Super Nintendo
14. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 .... Nintendo 64
15. MARIO KART 64 .... Nintendo 64
16. STREET FIGHTER 2: THE WORLD WARRIOR .... Super Nintendo
17. F-ZERO .... Super Nintendo
18. FINAL FANTASY II .... Super Nintendo
19. SUPER MARIO BROS. 3 .... Nintendinho
20. STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE .... Nintendo 64
21. STREET FIGHTER 2 TURBO .... Super Nintendo
22. NINJA GAIDEN II .... Nintendinho
23. POKÉMON .... Game Boy
24. MEGA MAN 3 .... Nintendinho
25. 1080° SNOWBOARDING .... Nintendo 64

IVAN CORDON
Ex-Redator da Revista Ação Games/ Colaborador da Nintendo World



1. Metal Gear — NES
2. Ninja Gaiden 2 — NES
3. The Legend of Zelda: Ocarina of Time — N64
4. Final Fantasy III — SNES
5. The Legend of Zelda: Link's Awakening DX — Game Boy
6. International Superstar Soccer Deluxe — SNES
7. World Driver Championship — N64
8. Mega Man — NES
9. Beetle Adventure Racing — N64
10. International Superstar Soccer 64 — N64

TONI CAVALHEIRO
Ícone dos games/Colaborador da Nintendo World

NÃO MANDOU FOTO (A GENTE INSISTIU)

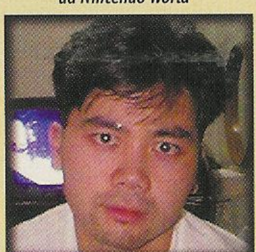
1. Super Mario Bros. 3 — NES
2. Final Fantasy III — SNES
3. Super Metroid — SNES
4. GoldenEye 007 — N64
5. Ninja Gaiden 2 — NES
6. Street Fighter 2: The World Warrior — SNES
7. Dragon Warrior 3 — NES
8. Super Mario 64 — N64
9. Donkey Kong Country — SNES
10. The Legend of Zelda: Ocarina of Time — N64

ROBERTO SADOVSKI
Editor-chefe da Revista Set/ Colaborador da Nintendo World



1. Star Wars: Rogue Squadron — N64
2. GoldenEye 007 — N64
3. Star Wars: Shadows of the Empire — N64
4. Super Mario 64 — N64
5. Out of this World — SNES
6. The Adventures of Batman and Robin — SNES
7. Star Fox SNES
8. International Superstar Soccer '98 — N64
9. Super Bomberman — SNES
10. Ninja Gaiden Trilogy — SNES

RICARDO MATSUMOTO
Editor da Revista Set/Colaborador da Nintendo World



1. GoldenEye 007 — N64
2. Mario Kart 64 — N64
3. Tetris — Game Boy
4. 1080 Snowboarding — N64
5. Top Gear Rally — N64
6. South Park — N64
7. Fifa 99 — N64
8. Missão: Impossível — N64
9. True Lies — SNES
10. Indiana Jones Greatest Adventure — SNES

RODRIGO SALEM
Jornalista/Colaborador da Nintendo World



1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time — N64
2. GoldenEye 007 — N64
3. Black Thorne — SNES
4. Star Wars: Rogue Squadron — N64
5. Batman Returns — SNES
6. The Adventures of Batman and Robin — SNES
7. Star Wars: Shadows of the Empire — N64
8. The Lost Vikings — SNES
9. International Superstar Soccer 64 — N64
10. Super Empire Strikes Back — SNES

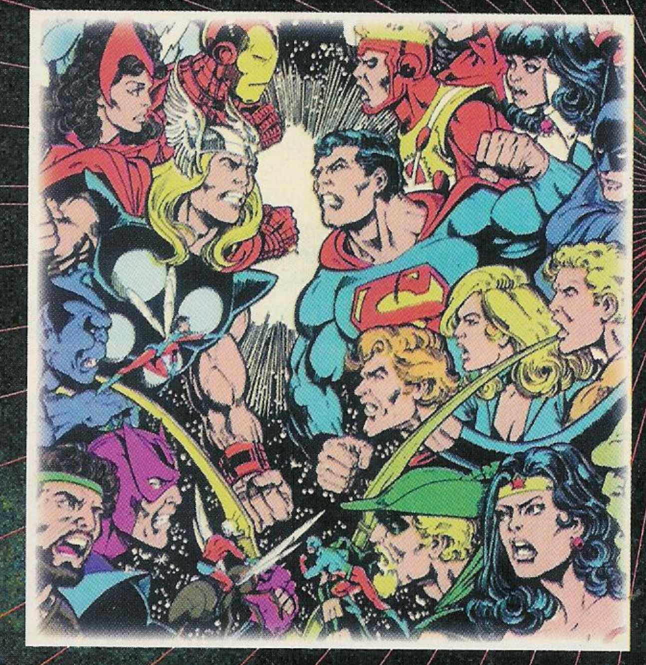
JOGOS

O Homem-Aranha

O aracnídeo mais amado do mundo já teve alguns jogos para Nintendinho e Super NES. Uma aventura dele totalmente em três dimensões, num belo game de aventura contra Dr. Octopus, Duende Verde e recebendo a ajuda do Demolidor e do Quarteto Fantástico seria a realização de um dos maiores sonhos do universo.

Vingadores x Liga da Justiça

As duas maiores equipes de super-heróis dos quadrinhos dariam um game sensacional. Poderia até usar a mesma estrutura dos encontros entre editoras (os famosos Crossovers). Os Vingadores (da Marvel) têm heróis como Capitão América, Homem-de-Ferro, Thor e outros; e a Liga da Justiça chega com pesos-pesados do porte de Super-Homem, Batman, Mulher Maravilha, Ajax e por aí vai. As duas equipes poderiam se encontrar, começariam a brigar e a se esbofetear (coisa que os fãs sempre gostam), depois virariam amigos e partiriam para detonar Thanos e Darkseid juntos. Seguindo este roteiro daria para adaptar Vingadores x Liga da Justiça para um game de luta ou mesmo de ação juntando quatro pessoas que escolheriam seus personagens prediletos. Jogaço, fala a verdade!?



A Múmia

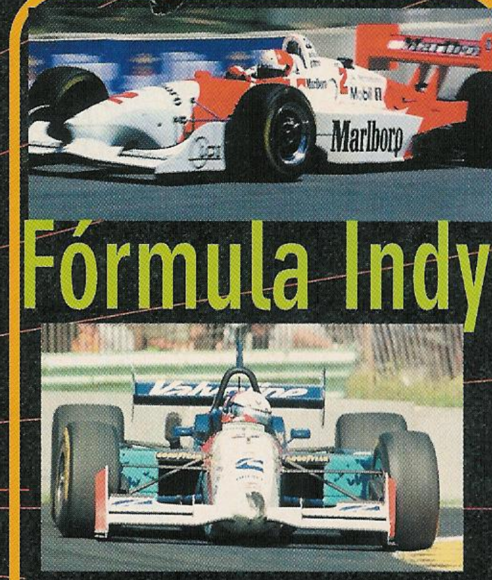
Mais um da série "filmes que viram games". A produção lembra muito Indiana Jones e só por aí já dá para ver que **A Múmia** daria um jogaço de ação misturado com Adventure. O negócio aqui seria você sair procurando mapas, chaves, caminhos, cavernas e outros objetos para conseguir chegar até o tesouro. Logicamente no meio do trajeto você daria de cara com vários inimigos, exércitos e, claro, a Múmia que seria osso duro de roer.

dos SONHOS

Existem filmes, desenhos e histórias em quadrinhos que poderiam virar game facilmente. Aqui damos uma viajada na maionese e mostramos o que seria legal. É claro que a lista pode ser imensa e só depende da imaginação de cada um

MATRIX

É apenas um dos filmes mais espetaculares do ano! Este longa-metragem combina muito bem ficção-científica, ação e belas imagens. A história gira em torno de Neo (interpretado por Keanu Reeves), um Hacker animalesco escolhido para entrar numa organização de pessoas que querem libertar o mundo. O problema aqui é que a vida das pessoas existe por causa de uma espécie de gangue do mal que faz com que todos acreditem que estão vivos, quando na verdade estão presos a drenos e servem como energia para a manutenção do sistema. Neste filme, o mundo está totalmente destruído e apenas Neo e seus amigos são capazes de salvar a humanidade. As cenas de luta são inacreditáveis, adaptá-las para os videogames seria a maior baba e se você foi ao cinema, sabe que as seqüências de tiroteio e do helicóptero seriam dignas de um game de ação pra ninguém botar defeito.



Fórmula Indy

O melhor jogo de Fórmula 1 do mundo dos games já é do Nintendo 64 e um Fórmula Indy (Cart, atualmente) cairia como uma luva. Principalmente porque é uma emoção desenfreada pilotar a 300 por hora num circuito oval.

Batman X Super-Homem

Como assim colocar dois dos maiores heróis da Terra para brigar? Acredite-nos, isso acontece com bastante freqüência nos quadrinhos e seria bem bacana se rolasse também num jogo. Aliás, agora vamos chutar o pau da barraca: seria o auge se pudéssemos ver a luta entre o Super-Homem e Batman que aconteceu no gibi O Cavaleiro das Trevas. É só ver a imagem e não precisamos dizer mais nada.

Capturar
150 Pokémon
é tarefa para poucos:
você e seu amigo.



Visite nosso site: www.nintendo.com.br





CHEGOU POKÉMON EDIÇÃO ESPECIAL: 1 GAME BOY + 1 GAME VERMELHO OU AZUL + 1 CABO GAME LINK + 1 GUIA DE JOGO + 1 AMIGO.

Pokémon Edição Especial tem tudo o que você precisa para se tornar um Mestre e treinar os 150 Pokémon que vai capturar. Como você faz? É muito simples: pegue um Cabo Game Link e ligue no Game Boy do seu amigo, mas com cartuchos de cores diferentes. Depois é só começar a trocar.



Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0 XX (11) 814-8234.

Junte as peças e monte seu carango

LEGO RACERS™

Montar carrinhos com peças de Lego é um passatempo que muita gente já curtiu na vida. O problema é que existem aqueles mais descoordenados que nunca conseguiam fazer o negócio ficar perfeitinho. E é exatamente para estes seres não muito ajustados que está saindo Lego Racers, que mistura jogo de corrida com a velha brincadeira de juntar pecinhas.

Na hora de criar seu carango dá pra escolher cor, tamanho, estilo, o lugar exato de cada peça e também dá para fazer o mesmo com o piloto. Quer dizer, é só colocar a perna, os braços e o tipo de corpo que quiser. No começo você só tem um chassi e as quatro rodinhas e o restante todo depende só de você. Só não dá para escolher o motor (que nunca aparece), mas o desempenho do veículo depende totalmente de onde você coloca as peças. Por exemplo: colocando umas peças grandes na frente ou atrás, o carro ficará pesado nestes lugares.

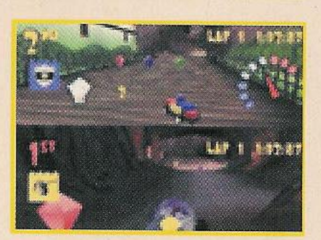
As disputas rolam em doze pistas que estão em quatro mundos: Castle (castelo), Pirate (pirata), Adventures (aventuras) e Space (espaço). Cada um destes lugares têm suas particularidades e dificuldades, como é de se esperar e você terá de ir abrindo caminho em cada um deles para chegar aos outros. E para se dar bem, o negócio é vencer o chefão Rocket Racer, que tem um carango superpotente e pode deixar muita gente comendo poeira. O bom disso tudo é que conforme você vai passando de fases, novas peças e Power-ups (turbos) vão surgindo para melhorar o seu desempenho e fazer com que você fique cada vez mais veloz.



O visual é legalzinho, mas para dar uma melhorada geral, o game será compatível com o Cartucho de Expansão de Memória. A jogabilidade ainda não era perfeita na versão que jogamos na E3 (maior feira de games do mundo) e o som também não é lá grande coisa, mas não impossibilita a diversão.







No final das contas, Lego Racer lembra muito Mario Kart e Diddy Kong Racing e acaba não acrescentando nada de muito novo para quem já conhece estes dois games antigos e também não há um modo para quatro jogadores. O que sempre tira alguns pontos no final.

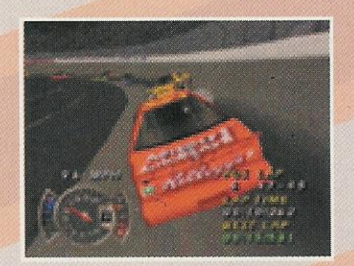
Gênero: Corrida
Produtora: High Voltage
Número de jogadores: 1 ou 2
Previsão de lançamento: Janeiro
Plataforma: Nintendo 64

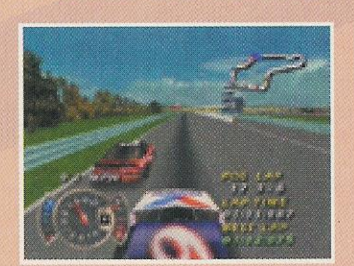
NASCAR 2000

Os velhos ovais emocionantes de sempre

Quem curte e acompanha corrida sabe que Nascar é uma das categorias mais emocionantes e velozes do planeta. Pra nossa sorte a Electronic Arts (detentora dos direitos para videogame) já nos presenteou com uma bela versão que foi **Nascar 99** e a coisa deve ficar mais divertida ainda com **Nascar 2000**. O cartucho vai trazer trinta e três carros e pilotos famosos como Dale Earnhardt, Jeff Gordon, Dale Jarret e vários outros, além de todas as pistas do campeonato. Tudo oficial até o último fio de cabelo, o que para fã é sempre mais divertido.

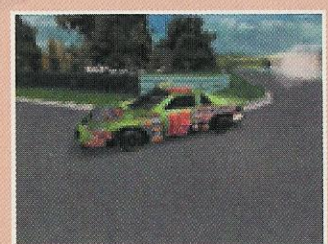
Além disso, o game deve vir com tudo melhorado em termos de som, gráficos — cheios de efeitos bacanas tanto para corridas durante o dia quanto à noite. Assim como na versão anterior, infelizmente desta vez ainda não será possível disputar com mais três amigos. O negócio é só em dupla mesmo.





Mas o que interessa mesmo numa competição tão acirrada quanto Nascar é o nível de realismo e isso deve aparecer bastante nas batidas, derrapadas, ronco do motor, marcas de pneu no chão e outros detalhes bacanas. Resumindo: quem curtiu **Nascar 99** não vai ter do que reclamar deste **Nascar 2000**, o que é bom.







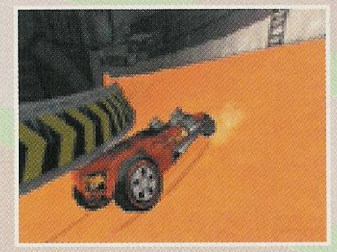
Gênero: Corrida
Produtora: Stormfront Studios
Número de jogadores: 1 ou 2
Previsão de lançamento: Novembro
Plataforma: Nintendo 64

HOT WHEELS RACING TURBO RACING

Carrinhos turbinados com rodas quentes

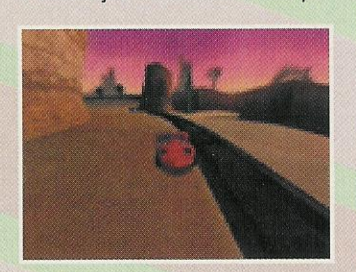
Mais um jogo de corrida para os amantes da velocidade. Hot Wheels, como todo mundo sabe, são aquelas miniaturas de carros para colecionar e que correm bastante. A idéia aqui é bem simples: você controla os pequenos veículos em pistas muito loucas e hipercoloridas. Há uma variedade absurda de carangos para escolher e cada vez aparecem mais, sempre de acordo com o seu desempenho, claro.

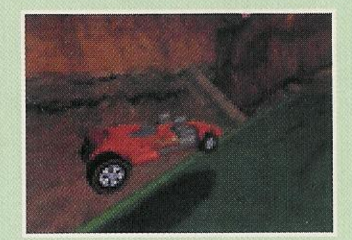




As corridas não têm nada de realistas e o negócio é mandar ver na velocidade e no malabarismo. Dá para dar Loopings, saltos giratórios em 360 graus e pulos espetaculares em cenários fantasiosos. São quatro mundos para correr: Wild West (velho oeste), Volcano Island (ilha do vulcão), Glacial Rift (fenda glacial) e Haunted Highway (estrada assombrada). Todas as pistas têm atalhos, carros escondidos e vários Power-Ups para ajudar.

Obviamente, o negócio aqui não é simulação de corrida e sim pegar mais pesado na diversão. O jeito é sair abusando dos malabarismos e chamar mais três amigos para jogar junto.





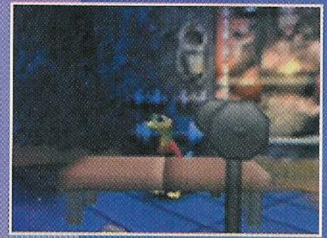


Gênero: Corrida
Produtora: Stormfront Studios
Número de jogadores: 4
Previsão de lançamento: Setembro
Plataforma: Nintendo 64



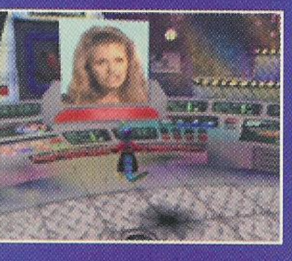


Aventuras na TV, no cinema e nos seriados ao lado do réptil mais famoso dos games







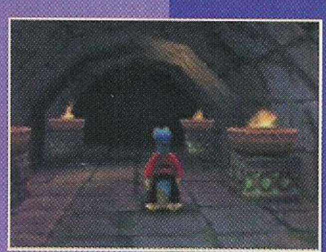


A lagartixa boa-praça está apaixonada. Gex e a Agente Xtra estão namorando e como são seres famosos, têm seu relacionamento mostrado passo-a-passo por todos os jornais, revistas e programas de TV. Esse barulho todo chama a atenção de Rez, o maior vilão que Gex já enfrentou na vida, que quer se vingar do nosso herói de qualquer maneira. E que jeito melhor de fazer isso senão seqüestrando a nova paixão do meninão?



É aí que começa a aventura e você terá de ajudar Gex a encontrar Xtra vasculhando os quatro cantos do planeta e, claro, sempre usando os mais variados disfarces. Por que, como você sabe, a lagartixa é expert neste assunto.

O jogo é cheio de ação e para encará-lo melhor, dá para se transformar em vários tipos conhecidos do cinema e da TV como HercuGex (o Hércules), o que dá ao herói o poder de dez lagartixas juntas; também pode se transformar em RogoGex e neste caso surge um Jet Pack para sair voando igualzinho à lata velha conhecida como Robocop.



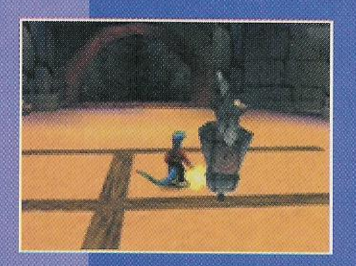
Além de novos movimentos de sua superlíngua, **Deep Cover Gecko** coloca o herói usando vários "veículos" diferentes ao longo da aventura como um tanque que sai destruindo tudo, um canguru e até uma mulinha simpática.

Há um caminho longo, tortuoso e cheio de inimigos até Gex encontrar sua amada. As fases são muitas (por volta de trinta), longas e você terá de encontrar um monte de controles-remoto para conseguir se dar bem. Todos os estágios têm referências a nomes de filmes, seriados famosos e até eventos esportivos. Dá para encontrar coisas como Temple of Gloom (**Temple of Doom**, filme de Indiana Jones), Gextreme Sports (de Extreme Sports, campeonato de esportes radicais), Clueless in Seattle (do filme **Sleepless in Seattle**) e por aí vai.



O jeito de jogar lembra bastante Banjo-Kazooie, quer dizer, você pode explorar a fase que quiser, ir para qualquer lado e entrar onde der, desde que tenha todos os controles-remotos necessários para cada lugar.





Gex 3: Deep Cover Gecko não é muito fácil de terminar, os objetivos de cada nível são variados e você vai ter de suar a camisa para fazer a lagartixa dar o beijo final em sua amada. Os gráficos trazem bastante efeitos legais como transparências, reflexos e cores vivas e são um grande avanço com relação à versão anterior. A jogabilidade também vem com inovações e os ângulos de visão também estão mais legais, o que sempre facilita na hora de partir para a ação e pular precipícios e coisas do tipo.

Gênero: Ação
Produtora: Crystal Dynamics
Número de jogadores: 1
Previsão de lançamento: Setembro
Plataforma: Nintendo 64

VIGILANTE 8

Second Offense

Saia detonando o carro adversário sem dó



O jogo de destruição de carros mais nervoso do planeta está ganhando sua segunda versão para Nintendo 64 e pode apostar: vai ser irado. Tudo o que você viu no primeiro jogo vai estar aumentado e melhorado em **Vigilante 8: Second Offense**. Agora há doze áreas de batalha em todos os Estados Unidos, dezessete carros (entre eles caminhões de lixo, limousines, Jeeps), dez personagens inéditos (mais oito antigos), vários modos de jogo, compatibilidade com Cartucho de Expansão e opções para três e quatro jogadores. Resumo: diversão total.

Os gráficos estão bem melhores por causa do Cartucho de Expansão de Memória, que garante um alto grau de detalhes, imagens muito definidas e uma excelente movimentação dos veículos. Uma das maiores novidades de **Second Offense** são os carros-flutuantes com rodas retráteis, ótimos para escapar das minas dos adversários.

As armas são muito potentes e além disso, os carros já vêm com uma arma básica específica para cada um. Os Power-ups aparecem por todos os lados e dão aquela ajuda amiga para você se livrar dos adversários e quando eles são eliminados, os itens ficam flutuando durante um tempo. É só ir lá e pegá-los na maior moleza do mundo.

Vigilante 8: Second Offense traz todas estas inovações bacanas, mas mantém todo o espírito dos anos setenta que surgiu na



primeira versão. Fora isso ainda rolam aqueles pegas tradicionais entre a turma do bem e do mal. Vai detonar com certeza!



Gênero: Ação
Produtora: Luxoflux Corp.
Número de jogadores: 1 a 4
Previsão de lançamento: Outubro
Plataforma: Nintendo 64

Harrier 2001

É o primeiro simulador de vôo para N64

Voar num caça superpoderoso e armado até os dentes não é para qualquer um. E fazer isso com o maior nível de detalhes possível é o que todo bom aficionado sonha. A boa notícia é que **Harrier 2001** é tudo isso junto.

O game tem mais de vinte missões e mais de cinqüenta tipos de armas como mísseis aéreos, terrestres, metralhadora, bombas





superpoderosas. A jogabilidade é de simulador e isso torna tudo um pouco mais complicado, porque tudo acaba ficando sensível demais. Mas a Video System (produtora) deve dar uma simplificada geral, além de colocar um modo Arcade para agradar um número maior de pessoas.

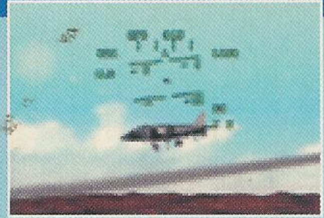
Ao longo das missões, aparecem vários inimigos cheios de estratégias de vôo prontas para acabar com você e seu jato. Claro que os confrontos aéreos são o maior atrativo e apesar de ainda não estar finalizado na E3 (havia apenas um vídeo e não dava para jogar), já podíamos perceber que os efeitos de tiros e explosões são muito bons e cheios de realismo.











Gênero: Simulador
Produtora: Video System
Número de jogadores: 4
Previsão de lançamento: Janeiro
Plataforma: Nintendo 64



Enfrente este cara, se puder!

Duke Nukem está finalmente chegando ao N64 em seu novo jogo que não lembra em nada o Duke Nukem 3-D. O visual agora é todo tridimensional, com cenários enormes, armas a dar com pau e aliens malvados tentando dominar a Terra. Mas para conseguir concluir seu objetivo, os monstrengos viajam para várias épocas diferentes do tempo para sabotar eventos-chave na história da Terra e com isso conseguir eliminar a humanidade.

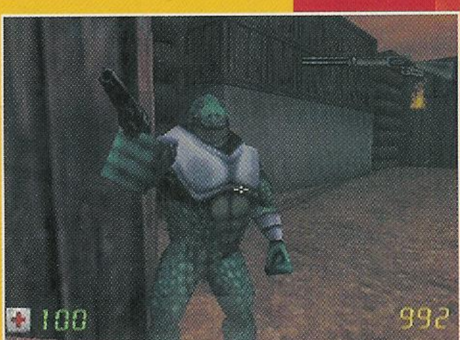
Por causa desta encrenca toda, Duke viaja (contra sua vontade) para o velho oeste, para a Inglaterra do século passado e também para o futuro.

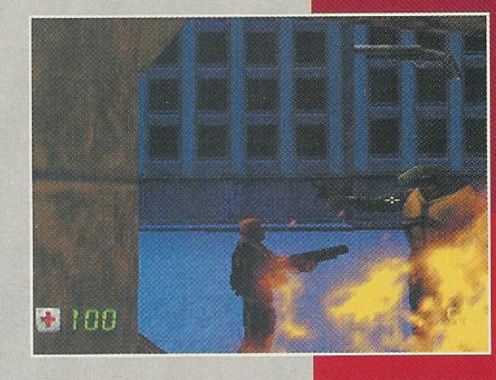
E pela primeira vez na história, um jogo com o herói é em terceira pessoa, ou seja, dá pra ver as ações do personagem e não apenas as armas. Aliás, armas é o que não faltam nesta nova versão, além de acessórios como máscara anti-gás, óculos de visão noturna e outros apetrechos. E quer saber de mais uma novidade? O modo Multiplayer é para quatro pessoas e dá para jogar em vários cenários. Mas enquanto o jogo não vem, veja as fotos que escolhemos pra você.

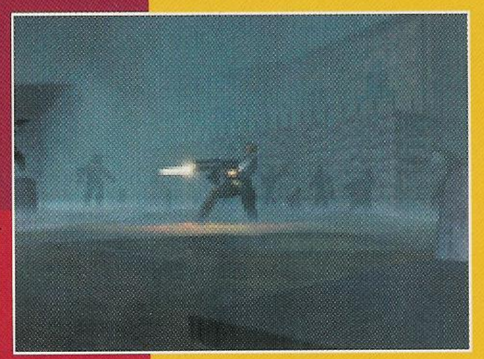


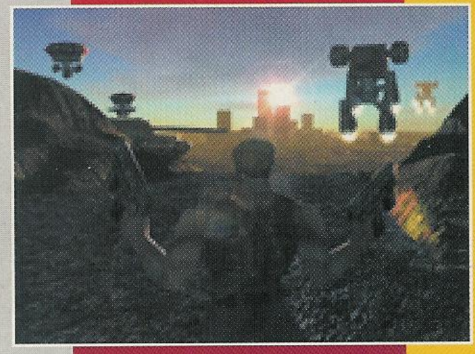
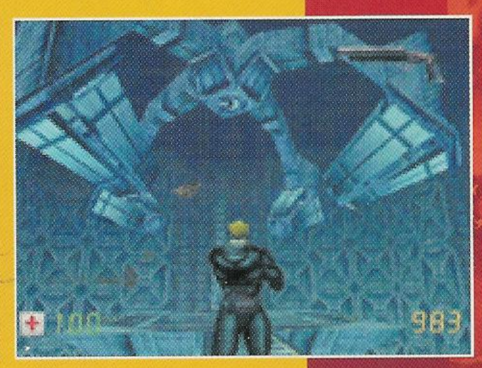












Nesta página você vê telas de jogo e imagens em computação gráfica

- Gênero: Ação
- Produtora: Eurocom
- Número de Jogadores: 1 a 4
- Previsão de Lançamento: Setembro
- Plataforma: Nintendo 64

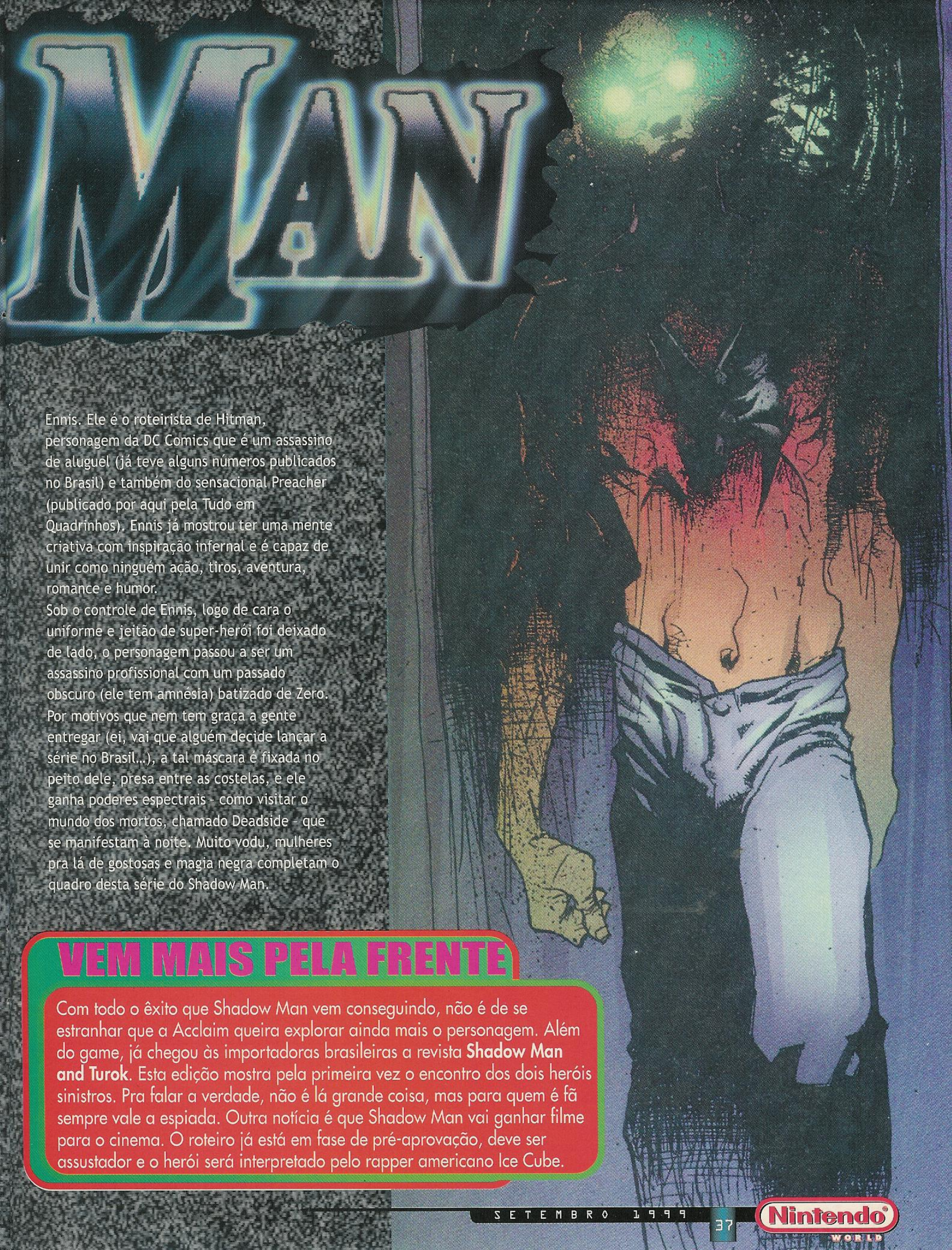
SHADOW

traz sombras para os gibis

Pouca gente sabe mas o mais novo herói dos games veio das histórias em quadrinhos. Roberto Sadovski mostra como são as aventuras do herói neste universo



Quando um super-herói não é mais um super-herói? Se o nome dele for Shadow Man, nem precisa mais esquentar a cabeça atrás de uma resposta. O personagem, uma cria da Acclaim Comics (uma parte da empresa de games do mesmo nome), surgiu no começo da década junto a um amontoado de novos heróis que perseguiam o sucesso da trupe de novas caras da Image Comics - vocês sabem, Spawn, Wild C.A.T.S, Cyberforce... - e, como toda moda passageira, se deram mal. Mas a Acclaim (que na verdade comprou a editora Valiant) não podia deixar seus personagens (e protagonistas de jogos em potencial) desaparecer, então deram um jeito de reinventar cada um deles. Ainda bem. O Shadow Man original era um sujeito imortal que combatia o mal usando os poderes de uma máscara misteriosa. Quando a revista implodiu e foi posteriormente relançada, entregaram o personagem a um sujeito especialista em coisas esquisitas: Garth



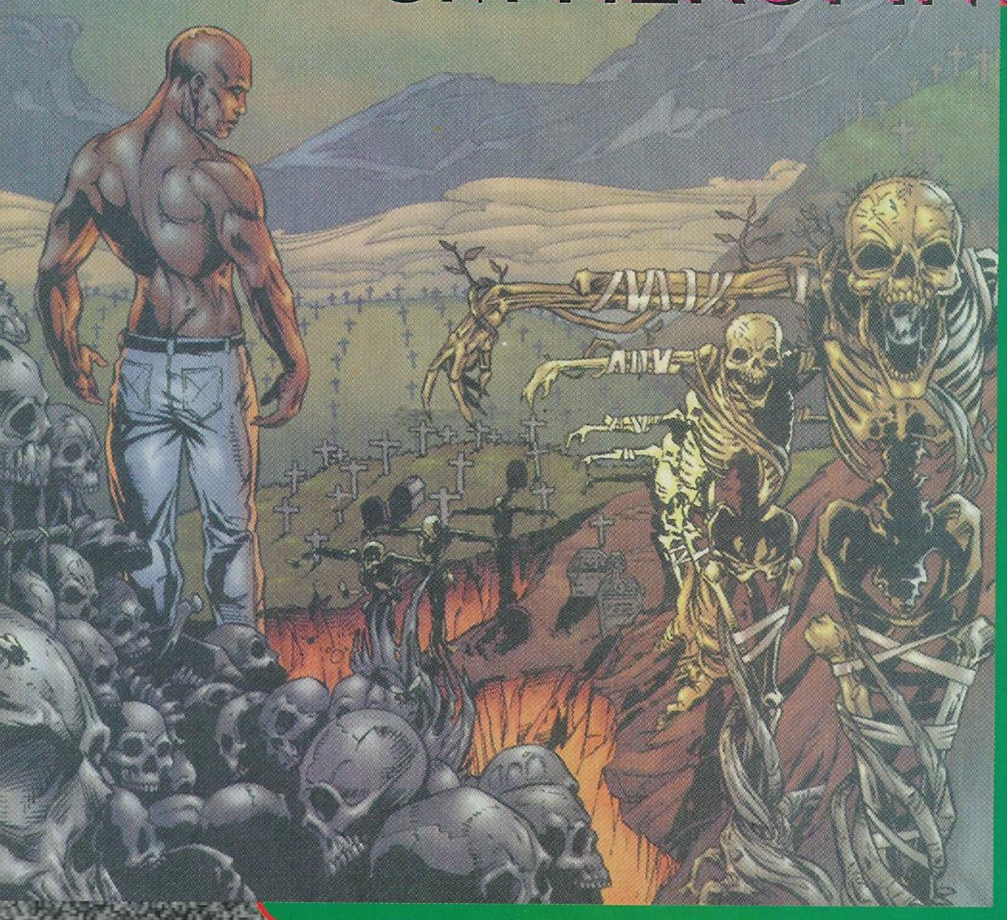
Ennis. Ele é o roteirista de Hitman, personagem da DC Comics que é um assassino de aluguel (já teve alguns números publicados no Brasil) e também do sensacional Preacher (publicado por aqui pela Tudo em Quadrinhos). Ennis já mostrou ter uma mente criativa com inspiração infernal e é capaz de unir como ninguém ação, tiros, aventura, romance e humor.

Sob o controle de Ennis, logo de cara o uniforme e jeitão de super-herói foi deixado de lado, o personagem passou a ser um assassino profissional com um passado obscuro (ele tem amnésia) batizado de Zero. Por motivos que nem tem graça a gente entregar (ei, vai que alguém decide lançar a série no Brasil...), a tal máscara é fixada no peito dele, presa entre as costelas, e ele ganha poderes espectrais - como visitar o mundo dos mortos, chamado Deadside - que se manifestam à noite. Muito vodu, mulheres pra lá de gostosas e magia negra completam o quadro desta série do Shadow Man.

VEM MAIS PELA FRENTE

Com todo o êxito que Shadow Man vem conseguindo, não é de se estranhar que a Acclaim queira explorar ainda mais o personagem. Além do game, já chegou às importadoras brasileiras a revista **Shadow Man and Turok**. Esta edição mostra pela primeira vez o encontro dos dois heróis sinistros. Pra falar a verdade, não é lá grande coisa, mas para quem é fã sempre vale a espiada. Outra notícia é que Shadow Man vai ganhar filme para o cinema. O roteiro já está em fase de pré-aprovação, deve ser assustador e o herói será interpretado pelo rapper americano Ice Cube.

UM HERÓI INCOMUM



Esta nova saga do personagem é bem diferente das histórias de super-heróis tradicionais. Não existem "bandidos" ou "mocinhos": todo mundo é canalha e há um bando de malucos querendo, cada um à sua maneira, dominar o mundo. Com um protagonista do lado mau da lei, Shadow Man lembra um pouco os quadrinhos do Darkness, usando elementos sobrenaturais - com a grande diferença que nosso herói está, digamos, morto. Nos primeiros números desta série de Shadow Man, vemos o personagem aprendendo a lidar com sua nova condição de morto-vivo, ao mesmo tempo em que descobre alguns segredos de sua vida. Ao que parece, Zero foi escolhido para ser o novo Shadow Man por ter uma qualidade rara nos homens: ele viu o Deadside sem estar morto. O que aconteceu é que o sujeito era um moleque normal, pronto para entrar na universidade quando um acidente de carro vitimou toda a sua família - pai, mãe e irmão mais novo -, e tudo o que aconteceu a ele foi a perda de memória. E só na mente doentia de Ennis um moleque desmemoriado se tornaria um

ENTREVISTA

Fazer um jogo que causa agito no mundo dos videogames não é fácil e exige muitas horas de trabalho duro e dedicação de um montão de pessoas. Shadow Man está com certeza nesta lista de grandes games e toda a operação foi comandada por Guy Miller, o diretor de criação da Iguana UK. Veja agora os melhores momentos da conversa que nosso brother Eduardo Trivella teve com ele



Guy Miller

Vocês têm um iguana de verdade como bicho de estimação?

A gente ia ter, mas ouvimos falar que os iguanas são extremamente violentos! Então acabamos desistindo da idéia.

Há quanto tempo você trabalha com videogames e quais são seus trabalhos anteriores?

Eu já trabalho na indústria de games há onze anos. Comecei na Rare Ltd., em 1988, fazendo games como Battletoads para o Nintendo Entertainment System (NES), entre outros. Saí da Rare depois de cinco anos e fui para a Core Design, onde trabalhei em Tomb Raider. Há quatro anos entrei para a Iguana Entertainment como Diretor Criativo.

Em quais jogos você já trabalhou durante todo esse tempo na Iguana?

Aqui, além de Shadow Man, já trabalhei em Frank Thomas Big Hurt Baseball e Forsaken 64.

Shadow Man é um personagem surgido nos quadrinhos. Quanto do enredo original foi usado no game e quanto foi feito especialmente para o jogo?

O game Shadow Man tem influência das quatro primeiras edições da recém-relançada série em quadrinhos de Garth Ennis e Ashley Wood. A história principal do jogo foi idéia nossa, e não foi tirada dos quadrinhos. Na realidade, as últimas edições



assassino tão talentoso. Em sua nova vida, Shadow Man é obrigado a enfrentar demônios egressos do Deadside, feiticeiros vodu e todo o tipo de magia negra. Como aliada ele conta com uma bruxa velha e desmorta chamada Nettie (ela está no jogo), que tomou o corpo de uma policial bem mais jovem - ninguém quer ver nosso herói atracado com uma mulher, digamos, "caidaça". E as gostosonas sempre vendem mais revistas.

Pena que a qualidade das histórias deste novo Shadow Man só duraram as edições que o bom e velho Garth segurou as pontas - temos de admitir que o homem é um gênio quando o assunto são histórias repulsivas, doentias e ultra-violentas. E, como a bruxaria anda em moda (não perca o filme **The Blair Witch Project** quando chegar ao Brasil, certo?), nada melhor do que um anti-herói cheio dos truques nojentos estourando a cara de feiticeiros do mal.

Felizmente, é esta versão barra-pesada que foi transportada para o Nintendo 64 - diga-se de passagem, bem mais aterrorizante do que os monstrengos de **Doom**. O terror em **Shadow Man** pode ser bem real. Atualmente, o gibi do nosso amigo foi cancelado depois de duas dezenas de edições, e está sendo relançado (de novo) nos Estados Unidos. Se a tentativa vai dar certo ninguém sabe, mas pelo menos o game é detonante.



das HQs usam a nossa história como base.

Quanto tempo foi gasto no desenvolvimento do jogo e quantas pessoas estiveram envolvidas?
Nós trabalhamos neste game por dois anos e meio, e mais ou menos setenta pessoas estiveram envolvidas em seu desenvolvimento.

O mesmo pessoal que cuidou dos efeitos de luz de Forsaken trabalhou em Shadow Man. Quais foram os progressos alcançados desde aquele game, que já era impressionante?
Acho que o maior avanço técnico alcançado com Shadow Man foi ter colocado mais de uma hora de diálogo dentro de um cartucho.

Ouvimos falar que logo mais sairá um quadrinho misturando as sagas de Turok e Shadow Man. Algum plano de uma adaptação para videogame?
Não no momento. Mas acho que seria bem legal.

A voz de Michael LeRoi/Shadow Man no game é bem assustadora. Quem é o ator que o dublou? Quais são seus outros trabalhos?
O nome do ator é Redd Pepper. Ele é basicamente um ator de dublagem e ainda não havia trabalhado com nada parecido com isso.

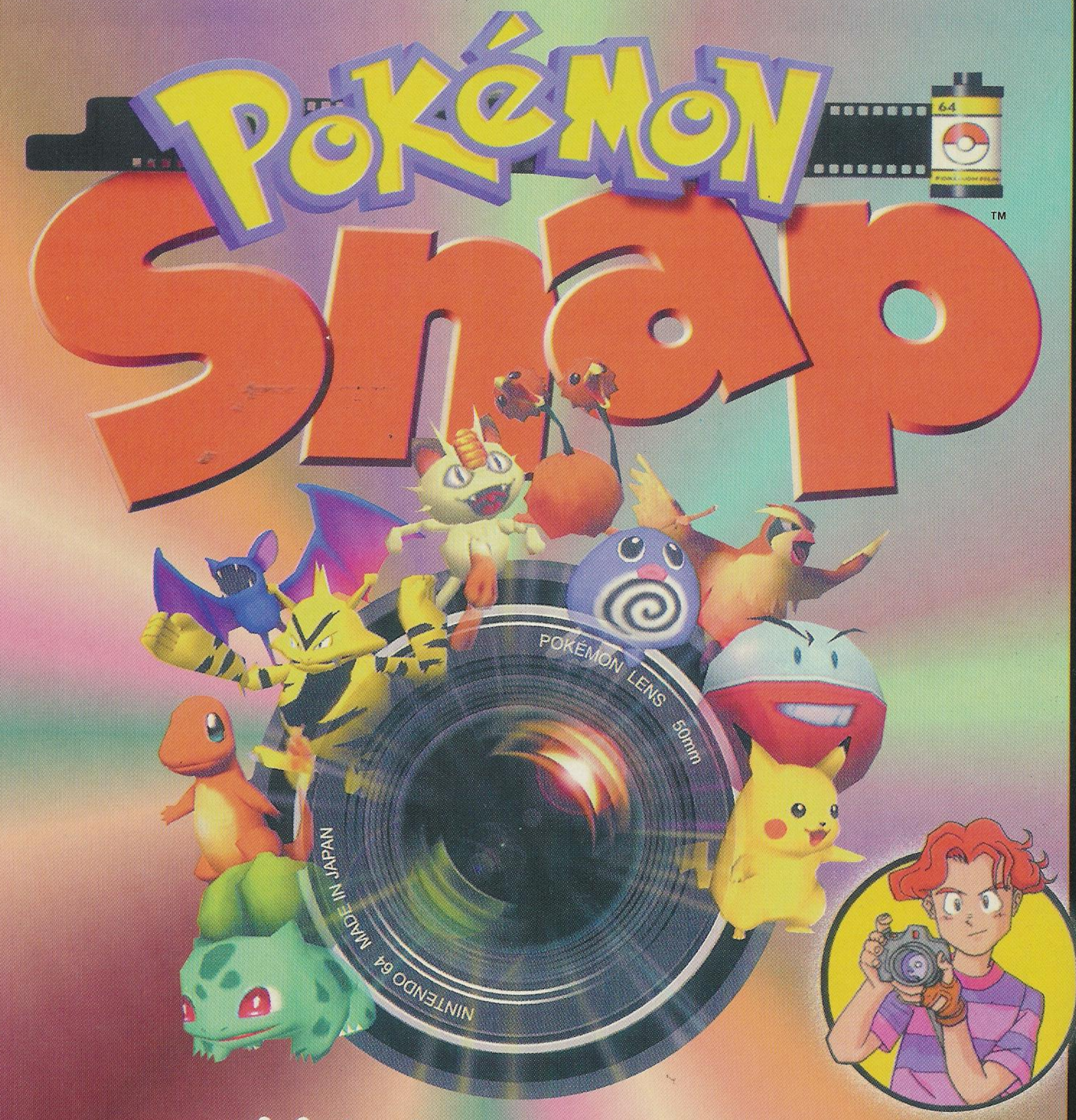
Shadow Man é um personagem negro, coisa rara em se tratando de videogames, principalmente num papel principal. Você acha que isso é algo que veremos acontecer mais freqüentemente?
Espero que sim. Mas depois que você começa a jogar o game, a cor de Shadow Man é irrelevante.

Shadow Man é casca-grossa, violento e boca-suja. Vocês sofreram algum tipo de pressão para que o game fosse amenizado? E neste mesmo assunto, qual a sua opinião sobre a influência dos games violentos na mente dos aficionados?
De maneira nenhuma. Shadow Man é direcionado para jogadores mais maduros e não criancinhas. Sobre a questão da violência, acho que a proliferação e disponibilidade de armas reais em alguns países do mundo é um problema muito maior que os chamados "videogames violentos".

Quanto tempo, e quantos sustos, você acha que serão necessários para terminar o jogo?
Nosso departamento de Garantia de Qualidade informou que serão necessárias aproximadamente setenta horas para completar o game!

Quais os próximos jogos da Iguana UK?
Hummmm... difícil dizer... talvez Shadow Man 2?

Algo previsto para o Dolphin?
Ahh, aí eu já estaria falando demais...



Aprenda a fotografar e a encontrar todos os bichinhos. A aula fica por conta de Rogerio Motoda

Uma câmera na mão e sessenta e três Pokémon na tela. Na nova aventura das criaturas mais disputadas do pedaço você controla Todd, um garoto curioso que tem de fazer o melhor que puder para conseguir umas fotinhos bacanas. O negócio aqui é descolar um enquadramento perfeito e ainda torcer para que o Pokémon faça uma pose legal. O problema é que nem todos os bichinhos estão lá, prontos para servir de modelo pra você e é aí que está o legal do game. Muitas vezes você terá de fazer o Pokémon sair de seu esconderijo atraindo o bicho com a maçã ou com a bola de gás. Também há outros bichos que só dão as caras muito repentinamente, num canto qualquer da tela ou lá no meio do mar. Então é bom prestar atenção porque senão não tem jeito de pegar todos e aí não adianta chorar e nem espernear.

Mas mesmo olhando em todos os cantos, dificilmente você conseguirá pegar os seres logo de primeira nas fases e voltar às mesmas etapas será praticamente obrigatório. Mesmo porque o esquema aqui é o de tirar as melhores fotografias e apresentá-las ao Professor Oak, assim é sempre bom ter uma segunda oportunidade.

Os gráficos de Pokémon Snap não são os mais primorosos do N64, mas são legaizinhos e seguram a qualidade na boa. Os monstrinhos têm uma movimentação boa e há vários Pokémon andando ou voando pela tela, fora rios e cachoeiras. A jogabilidade é supersimples, não há dificuldade em nenhum momento e o som acaba não importando muito. São muitos monstrinhos para pegar, o desafio não é exatamente alto e isso tudo garante diversão de primeira para a legião de fãs de Pikachu e sua turma.

Ítens



Maçã

É o único item que você pode usar no começo da aventura. A maçã é a comida preferida dos Pokémon e você a utiliza para chamar a atenção de alguns monstrinhos ou atraí-los para pontos específicos do cenário.

Bola de gás

Ao contrário da maçã, nenhum Pokémon gosta da bola de gás, por que ela deixa os bichos irritados. Com isso, você consegue poses melhores dos Pokémon fujões e dos que estão encondidos pelos cantos.

Flauta Pokémon

Use o som agradável da flauta para deixar os Pokémon mais animados. Os efeitos são os mais variados. Algumas criaturinhas dançam e outras mostram sua habilidades. São três ritmos diferentes.

Acelerador

Este equipamento dá um gás no Zero-One (seu veículo) e ajuda você a correr atrás dos monstrinhos mais tímidos. O Acelerador também é importante para deixá-lo perto dos Pokémon no momento certo.



Filme

Você tem um filme com sessenta poses para usar em cada fase. Não economize nos cliques, ainda assim, evite exageros fotografando um mesmo Pokémon dezenas de vezes.

Critérios para uma boa foto

Para conseguir as melhores poses das criaturinhas, você deve se desdobrar olhando para todas as direções possíveis. Use os botões C← e → para mudar o campo de visão em noventa graus, e aperte o botão C↑ para voltar ao ponto inicial rapidamente.

Pose

Uma boa pose vai depender do que o Pokémon está fazendo no momento do clique. Um movimento diferente do monstrinho, uma expressão única, tudo isso conta na hora da análise da foto. Em todos os casos, atenção é a melhor dica.

Técnica

A foto técnica é aquela com enquadramento correto, ou seja, com o Pokémon no centro do visor da câmera fotográfica. Outro item fundamental é o foco. Para não errar, segure o botão Z e só fotografe quando o alvo estiver vermelho e a câmera emitir um ruído característico. Se a técnica for apurada seus pontos dobram.

Espécies iguais de Pokémon em uma mesma foto (Same PKMN)

Sempre que possível, tente retratar em uma mesma foto vários Pokémon de uma mesma espécie. Escolha um monstrinho como foco principal e deixe os outros distribuídos pelo quadro da câmera. Quanto mais próximo dos monstrinhos, mais pontos você ganha.

Álbum de retratos

As fotos que você vai tirando durante o jogo podem ser colocadas em um álbum de retratos. Dá para guardar até sessenta delas e todas ficam gravadas na memória do cartucho. Para incluir um retrato, selecione a opção Album Mark antes de escolher as melhores poses para o professor Oak (professor Carvalho, no desenho animado), e vá marcando as imagens pressionando o botão A. Veja os Pokémon que você deixou para a posteridade clicando em PKMN Album, na tela de opções.

É hora de tirar fotos

The Beach

A aventura começa com o jovem fotógrafo Todd (Snap, no desenho animado) explorando o litoral da ilha Pokémon. Na primeira visita, você só conta com as maçãs, além, é claro, de sua inseparável máquina fotográfica. Por causa disso, é normal que as primeiras fotos não saiam tão boas. Você precisa encontrar pelo menos seis Pokémon para poder viajar até outro ponto da ilha. Não se esqueça de voltar mais vezes à praia para aprimorar seus retratos e encontrar o restante das criaturinhas.

Pidgey (Pokémon normal, nº 16)

Logo que o Zero-One começar a andar, aperte duas vezes qualquer um dos botões C, fazendo um movimento de 180 graus. Você vai ficar de costas para o sentido certo, mas de frente para três Pidgey que estão voando.

Ataque dos Pidgey



No final da fase, acompanhe os dois pássaros que estão voando para o ninho. Ao lado dele está o Meowth, que vai ser presenteado com o Ataque Tornado dos Pidgey sem piedade. Registre o momento a qualquer custo!

Doduo (Pokémon normal, nº 84)



Este Pokémon de duas cabeças é bem ágil. A melhor maneira de conseguir uma boa foto é acertando uma maçã nele. Ele vai cair no chão, assim dá para chegar bem perto e caprichar no clique. Se o Zero-One já estiver equipado com o Acelerador, você pode correr atrás do monstrinho aproveitando que ele ainda está meio tonto.

Pikachu (Pokémon elétrico, nº 25)





O Pokémon mais famoso do mundo aparece em vários pontos desta fase e é muito exibido, então é preciso que as poses sejam diferentes das habituais.

Pikachu surfando: Logo depois de ver o Doduo, jogue uma maçã na direção de um montinho de areia que está à direita do trilho, perto do Pikachu. Repare que há uma prancha de surfe sobre o morrinho. A idéia é atrair a atenção do Pokémon para o objeto. Quando ele estiver quase subindo na prancha, prepare a mira e bata algumas fotos!

Dois Pikachu de uma só vez: logo depois de ver o Scyther, comece a tocar a flauta e fique atento a dois troncos de árvore cortados que estão ao lado do matagal. Neste local você vai ver dois Pikachu irados e soltando raios para todos os lados. Não deixe de registrar este momento!

Butterfree (Pokémon inseto/voador, nº 12)



Você pode tirar uma boa foto do Butterfree depois de pegar o Pikachu surfista. A borboleta está sempre voando perto dos jardins floridos.





Lapras (Pokémon da água, nº 131)

Para encontrar três Lapras reunidos, você precisa fotografar todos as criaturinhas que aparecem sozinhas. A primeira aparição acontece na direção de um coqueiro, logo depois de fotografar o Butterfree. O segundo Lapras surge um pouco depois do Snorlax. O último fica à direita do Kangaskhan e, se você tiver seguido os passos corretamente, vai ver os três Pokémon aquáticos no mesmo lugar.

Snorlax (Pokémon normal, nº 143)



Fotografar este monstrinho bonachão é fácil (ele está sempre dormindo). Se você tiver a flauta, não esqueça de tocá-la, caso contrário não tem jeito de vê-lo em pé.

Meowth (Pokémon normal, nº52)



O Pokémon oficial da Equipe Rocket (rival de Ash e Cia.) aparece pela primeira vez em uma parte mais alta do cenário. Jogue uma bola de gás no Meowth para fazê-lo descer. Daí é só escolher a melhor pose.

Scyther (Pokémon inseto, nº123)



Agora você precisa dar uma de esperto. Acerte uma bola de gás, uma maçã ou atropele o Meowth em sua segunda aparição. Fazendo isso, o Zero-One vai ficar parado por um tempo determinado ao lado de um matagal, na parte esquerda do cenário. Note que há uma agitação no mato. Jogue bolas de gás na direção das folhas que estão voando para tirar um Scyther que está escondido.

Magikarp (Pokémon da água, nº129)

Nos trechos em que a água está mais presa (e mais próxima), jogue uma bola de gás ou uma maçã para fazer o Pokémon-peixe pular. É preciso ser rápido no gatilho!

Eevee (Pokémon normal, nº 133)



Próximo a algumas pedras, você vai ver o Eevee, um Pokémon parecido com um esquilo, correndo atrás de uma grande bola rosa. Seja rápido e jogue uma maçã. Depois toque a flauta e dê um clique.

Chansey (Pokémon normal, nº 113)



Aproveite o pega-pega do Eevee e acerte uma bola de gás ou maçã na bolota rosa. Ela se transformará em Chansey, o Pokémon enfermeira, e se você tocar a flauta ele vai dançar.

Kangaskhan (Pokémon normal, nº 115)



Quase no final da fase, no alto de uma formação rochosa, você vai ver um Kangaskhan protegendo seu filhote. Para tirar uma foto com o Pokémon de frente é só arremessar uma bola de gás ou maçã na cabeça dele. Isso vai irritá-lo, mas tocando a flauta tudo melhora, inclusive sua pontuação.

The Tunnel

Desta vez, o Zero-One enfrenta um trecho fora-de-estrada. No túnel da ilha, Todd encontra os monstrinhos que habitam a escuridão. Nesta fase você terá de resolver alguns mistérios e usar e abusar dos itens. Antes de ir para o laboratório, não se esqueça de abrir a passagem secreta guardada pelo Electrode.



Pikachu em cima de uma bola

Na parte de fora do túnel, tire algumas fotos do Pikachu. Ele tentará fugir do seu foco, vai ver uma bola e então subirá nela. Aproveite e tire um retrato diferente!

Pikachu chocando um ovo

Lembra da artimanha que você usou para fazer o Pikachu surfar? Faça uma coisa parecida novamente, mas com outro objetivo. Jogue maçãs na direção de um ovo amarelo e, quando o monstrinho estiver perto, use a flauta.

Zapdos (Pokémon elétrico, nº 145)



O Pokémon alado sai do ovo graças ao esforço do Pikachu. A melhor foto é no instante do nascimento, quando Zapdos surge em meio a um clarão.

Electrode (Pokémon elétrico, nº 101)



Ao ver esta espécie de Pokébola tamanho gigante em várias partes da fase, acerte bolas de gás ou maçãs se ela estiver parada. A hora certa de dar o clique é quando o Electrode explode e solta raios. Chegando ao final da fase, olhe para o lado direito e acerte bolas de gás no Electrode que está em cima de umas pedras. Ele vai explodir e abrir uma passagem secreta para o estágio The Volcano.

Electabuzz (Pokémon elétrico, nº 125)



O primeiro monstrinho da espécie está no começo da fase e pode ser atraído com uma maçã. Antes de chegar ao final do estágio, do lado direito, você vê dois Electabuzz que não podem deixar de ser fotografados juntos. Arremesse várias maçãs a longa distância pois, estes Pokémon se movimentam devagar.

Kakuna (Pokémon inseto/venenoso, nº 14)



Os Kakuna estão no início do túnel. Olhe para o teto e atire uma maçã ou bola de gás em cada um deles. Fazendo isso, eles vão descer até o chão e ficar bem próximos da sua lente.

Zubat (Pokémon venenoso, nº 41)

Prepare seu zoom e enquadre um grande portão de ferro. Quando ele abrir, um Pokémon-morcego vai passar voando. Dá para conseguir um belo close! Mais à frente, na segunda porta, faça a mesma coisa.



Haunter (Pokémon fantasma, nº 93)

Antes de passar pela segunda porta e depois de atravessá-la, do lado esquerdo, você vai ver um círculo violeta voando. Não ignore e fotografe. Surge uma surpresa na hora de revelar!



Magikarp

O peixe aparece em um pequeno laguinho, antes do segundo portão. Aproveite, pois esta é uma das melhores oportunidades de fotografar o Magikarp de perto.



Diglett & Dugtrio (Pokémon da terra, nº 50 e 51 respectivamente)

Você encontra o Diglett após a aparição do Haunter. Ele está ao lado do Pikachu e detesta aparecer sozinho nas fotos. Mesmo assim dê uns cliques. O Pokémon da terra vai tentar fugir se enterrando no chão e surgindo mais à frente. Fotografe-o novamente e espere uma supresa: quem aparece desta vez é o Dugtrio. Tire alguns retratos dele e espere mais um trio aparecer!



Magnemite & Magneton (Pokémon elétrico, nº 81 e 82 respectivamente)

O Magnemite é uma esfera magnetizada, que reunida a mais duas, transforma-se no Magneton. Tire a foto de um Pokémon isolado e depois junte os três, atraindo-os com maçãs.



The Volcano

Nesta região da ilha você encontra os Pokémon do fogo. Eles ficam às margens do rio de lava e alguns até evoluem sob o efeito do calor. Com exceção dos Growlithe e da sua forma evoluída, Arcanine, não há maiores dificuldades para fotografar os monstrinhos. Para habilitar o estágio The River, você tem de fotografar e apresentar 22 Pokémon para o professor Oak.

Rapidash (Pokémon do fogo, nº 78)

Jogue maçãs ou bolas de gás para assustar os dois cavalos que surgem no início da fase. Faça isso quando eles estiverem perto de você para garantir um bom enquadramento.



Vulpix (Pokémon do fogo, nº 37)

Atraia a atenção do primeiro Vulpix para a trilha percorrida pelo Zero-One. Vá arremessando maçãs para frente até que o monstrinho se encontre com outros dois Pokémon da mesma espécie. Capriche no foco e ganhe pontos extras!



Charmander (Pokémon do fogo, nº 4)

Logo à frente, na margem esquerda do rio de lava, você vê um Magmar e um Charmander. Tente acertar uma maçã entre os dois para provocar uma disputa pela comida. Garanta uma foto do Charmander e espere pela sua evolução.

Gangue Charmander

No trecho mais estreito do percurso, você vai ver um ovo gigante no meio do trilho. Não jogue nada nele (pelo menos por enquanto). Espere o Zero-One parar e aproveite este momento para fotografar uma gangue de Charmander. São apenas dois no início, mas conforme você lança algumas maçãs, surgem vários deles.



Charmeleon (Pokémon do fogo, nº 5)

A briga entre os dois Pokémon gera uma evolução. Charmander transforma-se em Charmeleon e dá o troco no Magmar. Atire uma maçã perto da margem e dê um belo zoom no novo Pokémon.



Magmar (Pokémon do fogo, nº 126)

Você consegue a melhor pose deste Pokémon perto do final do estágio. Jogue uma maçã no meio dos dois Magmar para armar uma briga. Dê uns cliques antes e depois do confronto. Se quiser, use a flauta.



Moltres (Pokémon do fogo, nº 146)

Ataque uma maçã ou bola de gás para derrubar o ovo que está obstruindo sua passagem. Fique esperto para retratar o nascimento do pássaro de fogo. Tente pegá-lo com as duas asas abertas, ocupando o visor da câmera de lado a lado.



Growlithe e Arcanine (Pokémon do fogo, nº 58 e 59, respectivamente)

Rapidez é fundamental nesta parte do jogo. Após ter visto os dois Magmar lutando, acerte bolas de gás nos três fossos de lava que estão do lado direito do cenário. Isso fará com que três leões apareçam. Um deles pode ser o Arcanine, a forma evoluída do Growlithe, tudo vai depender da sua sorte. Se ele não aparecer desta vez, tente depois.



Magikarp

Arremesse bolas de gás ou maçãs na água para tentar tirar o peixe da água.



Charizard (Pokémon do fogo/voador, nº 6)

O Pokémon-dragão é o último habitante da parte vulcânica da ilha. Derrube o Charmeleon (tire uma foto antes) na lava com a ajuda das bolas de gás ou maçãs e aguarde a evolução. Tente fotografá-lo quando ele cuspir fogo.



The River

Depois da passagem calorosa pelo vulcão, você curte a paisagem tranqüila e refrescante da corredeira do rio. Os Pokémon estão por todas as partes: à esquerda, à direita, na água e até no céu.

Poliwag (Pokémon da água, nº 60)

Logo no começo da fase, olhe para a margem direita do rio e acerte bolas de gás em um Poliwag que está sozinho. Ele vai correr para frente até se encontrar com outros dois companheiros. Jogue bolas de gás nos três monstrinhos, e antes que eles entrem na água, fotografe-os. Se puder, pegue-os dando piruetas.



Magikarp

Esta é a melhor fase para fotografar o peixe. É só jogar maçãs ou bolas de gás em qualquer ponto do rio. Aproveite!

Bulbasaur (Pokémon planta/venenoso, nº 1)

Após o flagrante do banho dos Poliwag, vire rapidamente para o lado esquerdo e atire bolas de gás em cima de um tronco gigante que está cortado. Lá, há um monstrinho-planta. Também jogue maçãs em frente a uma toca. De lá, sairá outro Bulbasaur. Aí é só juntar os dois com a comida Pokémon e usar a flauta.



Vileplume (Pokémon planta/venenoso, nº 45)

O cogumelo saltitante fica do lado direito. O único segredo é tocar a flauta para o Vileplume dançar. Cada ritmo tem um efeito.



Shellder e Cloyster (Pokémon da água/gelo, nº 90 e 91 respectivamente)

Os Shellder surgem de dentro da água e fogem com rapidez. Não há o que fazer para chamar a atenção destes Pokémon, apenas usar o Acelerador do Zero-One e buscar o melhor Close-up. O Cloyster aparece no final do estágio. Use bolas de gás nele.



Slowpoke e Slowbro (Pokémon da água, nº 79 e 80 respectivamente)

Na margem esquerda do rio você dá de cara com dois simpáticos Slowpoke. Fazer a foto deles é muito fácil, pois estes monstrinhos são bem preguiçosos. Mas o objetivo é a evolução. Para provocá-la, arremesse maçãs na direção de uma placa de madeira com um desenho do Shellder. O alvo é uma parte onde a grama não nasce. O Slowpoke pára neste local, coloca o rabo na água e pronto: vira Slowbro! Fotografe no instante da transformação.



Psyduck (Pokémon da água, nº 54)

Um bom jeito de fotografar o pato louco é usando o Metapod para se escorar. Acerte o Pokémon inseto com uma bola de gás, vá na direção dele e faça com que o Zero-One fique enroscado no monstrinho. Com o veículo parado fica mais fácil ver o Psyduck, que fica o tempo todo nadando em círculos. Para melhorar as poses, jogue bolas de gás no pato. Na hora de seguir viagem, acerte uma bola de gás no Metapod.



Metapod (Pokémon inseto, nº 11)

Estas criaturinhas ficam penduradas no teto de vegetação, próximo do Psyduck. Use bolas de gás.



Pikachu fujão

O rato elétrico está no final da corredeira, do lado esquerdo. Ele fica em cima de um tronco de madeira e você precisa tirá-lo de lá. Acerte a cabeça dele com uma bola de gás e espere-o sair correndo. Se você registrar este momento, parabéns!



Porygon (Pokémon normal, nº 137)

Olhando para a direita há três Porygon. O primeiro (verde) está caminhando e pode mudar de cor com algumas boladas de gás. O outro (marrom) está na parede ao fundo. O último é fundamental para a continuidade da aventura: se você atacá-lo com a bola de gás, o monstrinho vai cair sobre um botão, que abre uma comporta e desvia o seu trajeto.



The Cave

Nos subterrâneos do rio, estão as criaturinhas que não gostam da luz do dia. A caverna é grande e profunda. Nesta fase, o Zero-One ganha propulsores a jato e a sensação de se estar voando é bem legal! As atrações do estágio são o trio de Jigglypuff e o Pikachu voador. Para ir até outro ponto da ilha entregue a foto de quarenta Pokémon diferentes, contando com os da caverna. Bom passeio!

Zubat

Os morcegos voam em dupla, o que significa pontos extras. As chances de uma foto bem próxima são grandes, principalmente se você visualizar o ponto de partida dos Zubat.

Grimer e Muk (Pokémon venenoso, nº 88 e 89 respectivamente)

Os desagradáveis monstrinhos moram em grutas que ficam do lado esquerdo, no começo da caverna. Mesmo de longe, lance maçãs para atrair os dois Pokémon que estão próximos, separados apenas por uma parede. Você não conseguirá um retrato decente, mas precisa fotografá-los. Feito isso, vai aparecer um terceiro Grimmer, que atingido por três bolas de gás, transforma-se em Muk. Seja rápido!



Ditto! (Pokémon normal, nº 132)

Olha que oportunidade legal! Afinal, não é sempre que se vê três Bulbasaur juntos. Mas, repare nos olhinhos deles! Não estão muito pequenos – e idênticos aos do Ditto? Na verdade, os três Pokémon planta que aparecem do lado direito da caverna, depois do Muk, são de mentirinha. Mesmo assim, registre o momento. Para revelar a identidade original, acerte bolas de gás nos três monstrinhos e os fotografe como Ditto.



Jigglypuff (Pokémon normal, nº 39)

Entrando em uma parte mais escura, você vê o Jigglypuff fugindo do Koffing. Banque o bom samaritano e liberte o Pokémon fofinho. Fotografe-o e olhe para o lado direito. Vai aparecer mais um Jigglypuff encrencado. Ajude-o e vire para a esquerda para socorrer uma terceira criaturinha indefesa. Se você não falhar nenhuma vez, poderá assistir a um show especial com os três monstrinhos cantores!



Koffing (Pokémon venenoso, nº 109)

Você tem três chances de tirar uma boa foto. A melhor delas é quando o Koffing está atrás do primeiro Jigglypuff. Use o Acelerador, a flauta e mande ver!



Magikarp

Atire maçãs na primeira piscina natural para ver o peixe.

Weepinbell & Victreebel (Pokémon planta/venenoso, nº 70 e 71 respectivamente)

O Weepinbell está caminhando ao redor da segunda piscina, do lado direito do cenário. Você vai passar tão perto dele que o zoom será excelente. Depois de tirar a foto, quando ele estiver bem de frente, acerte-o com uma bola de gás ou uma maçã. O monstrinho vai cair na água e evoluir para o raro Victreebel.



Pikachu voador

Depois da Magikarp, a atenção se volta para o salvamento do adorado Pikachu. Ele é seqüestrado pelo Pokémon-morcego, Zubat, que voa alto segurando o rato-elétrico. O único jeito de salvá-lo é acertando uma bola de gás ou uma maçã no morcego. Você precisa ser rápido e caprichar na pontaria. Não se preocupe com a queda do Pikachu, pois ele é muito esperto e prevenido. Balões de gás Hélio irão amortecer a queda. Faça o retrato e consiga uma ótima pontuação.



Jinx (Pokémon do gelo/psíquico, nº 124)

Quase no final da caverna, você se depara com dois Jinx paralisados em frente a um ovo de gelo. Toque a flauta para os Pokémon acordarem e realizarem uma estranha dança hipnótica. Registre tudo.



Articuno (Pokémon do gelo/voador, nº 144)

A dança dos Jinx estimula o nascimento do pássaro de gelo, que estoura a casca do ovo e sai voando pela caverna.



The Valley

A força das águas joga contra você nesta fase. O Zero-One se desloca com rapidez e isso exige habilidade no uso da câmera fotográfica. Procure usar os botões C para se movimentar de um lado ao outro sem perder tempo.

Squirtle (Pokémon da água, nº 7)

Logo no começo, posicione a Alavanca de Controle para a direita e veja algumas cascas de tartaruga dentro da água. Use o acelerador para ficar ao lado delas, vire para a esquerda e acerte uma bola de gás em cada Squirtle. Os monstrinhos vão para a terra e aí você pode fotografá-los juntos. Para melhorar a pose, use a flauta. No final da fase, não deixe de atacar o Squirtle com a bola de gás.



Magikarp

O peixe é a sua salvação se você quiser achar o gigantesco Pokémon Gyarados. Arremesse bolas de gás ou uma maçã na Magikarp que fica pulando na mesma direção do Mankey. Isso fará com que o peixe saia da água e voe para o outro lado da montanha.



Sandshrew e Sandslash (Pokémon da terra, nº 27 e 28 respectivamente)

Na parte direita do vale, depois de atingir a Magikarp, você vê o Sandshrew. É só jogar uma bola de gás no Geodude que ele aparece. O Sandslash sai do interior da terra, assim que o Graveler toca o solo, antes da primeira cachoeira.



Geodude e Graveler (Pokémon de pedra/terra, nº 74 e 75 respectivamente)

Neste pequeno espaço de terra você acha vários Pokémon. Tire os dois monstrinhos que estão na parede de pedra com boladas de gás. O Graveler surge com o impacto dos Geodude no chão.



Staryu & Starmie (Pokémon da água/psíquico, nº 120 e 121 respectivamente)

Descendo a cachoeira você dá de cara com o Staryu. Tire pelo menos dois retratos e aguarde a evolução. Ela acontece quando o Pokémon mergulha no redemoinho e se transforma em uma estrela de dez pontas.



Gyarados (Pokémon da água/voador, nº 130)

A Magikarp que você atacou no começo da fase está do lado de fora da água, à esquerda da cachoeira. Acerte uma bola de gás no peixe para jogá-lo para dentro da queda d'água. Como no desenho animado, o gigantesco Gyarados será atraído pela isca Pokémon.



Dragonite (Pokémon dragão/voador, nº149)

Lance quatro bolas de gás dentro do redemoinho e espere o Pokémon-dragão sair.



Dratini (Pokémon dragão, nº 147)

Este espécime de Pokémon-dragão está em várias partes do estágio (sempre dentro da água) e se exibe quando é atingido por bolas de gás ou maçãs.



Mankey (Pokémon lutador, nº 56)

O Pokémon-macaco está no alto de uma montanha, na parte final do vale. Para tirá-lo de lá, imagine uma linha reta entre o Squirtle e o Mankey. O objetivo é fazer com que a tartaruga suba o morro correndo e derrube o macaco. Na seqüência, quando ele já estiver em solo firme, é só jogá-lo para cima de um botão com a bola de gás. Uma comporta vai se abrir e o Zero-One será desviado para a direita, saindo da rota normal. Prepare-se para uma missão secreta.



Goldeen (Pokémon da água, nº 118)

Este peixe é difícil de ser pego. A melhor chance é no final da fase. Jogue bolas de gás ou maçãs na água e fique atento para o clique.



Onde estão os símbolos Pokémon?

Tudo bem, você viajou pelos seis pontos da ilha e fotografou os 63 Pokémon. Mas se você acha que acabou, está enganado. Ainda há uma fase secreta que só é habilitada quando as fotos dos seis símbolos estiverem com o professor Oak. Veja onde eles estão:

The Beach

O primeiro símbolo Pokémon está no início da fase. Depois de ver o Pikachu surfando, vire rapidamente para a esquerda e fotografe um conjunto de pedras. O enquadramento certo é quando a câmera focaliza a pedra do meio.



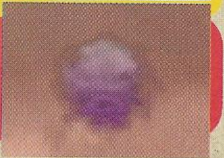
The Tunnel

Antes de terminar o estágio, olhe para a direita e fotografe a sombra de um Pokémon refletida na parede.



The Volcano

Assim que o Zero-One começar o passeio pela parte quente da ilha, olhe para a esquerda e jogue uma bola de gás dentro do vulcão. Feito isso, dê um zoom na fumaça com a forma estilizada do Koffing.



The River

O terceiro símbolo está na mesma direção do Vileplume. Para fotografá-lo você precisa tocar a flauta antes. Olhe para o alto e veja uma espécie de árvore com a forma Cubone.



The Cave

Quando for salvar o terceiro Jigglypuff, vire para o lado esquerdo. O alvo, desta vez é uma estranha bola de luz. A fotografia, no entanto, vai revelar a figura do Mewtwo, o Pokémon número 150.



The Valley

No começo da fase, olhe para o primeiro Mankey que aparece e mire para uma formação rochosa em forma de Dugtrio.



Pokémon número 151

Se você fotografar os seis símbolos Pokémon, vai ser presenteado com uma viagem para o espaço – na fase Rainbow Cloud. Quer dizer, não é bem um prêmio. Na verdade, este é o principal motivo que fez com que o professor Oak chamasse o jovem Todd. O objetivo de Pokémon Snap é conseguir uma boa foto do monstrinho mais raro do mundo, o Mew (aquele vulto que aparece na apresentação do game). Os especialistas dizem que ele é o Pokémon número 151. Veja como pegá-lo:

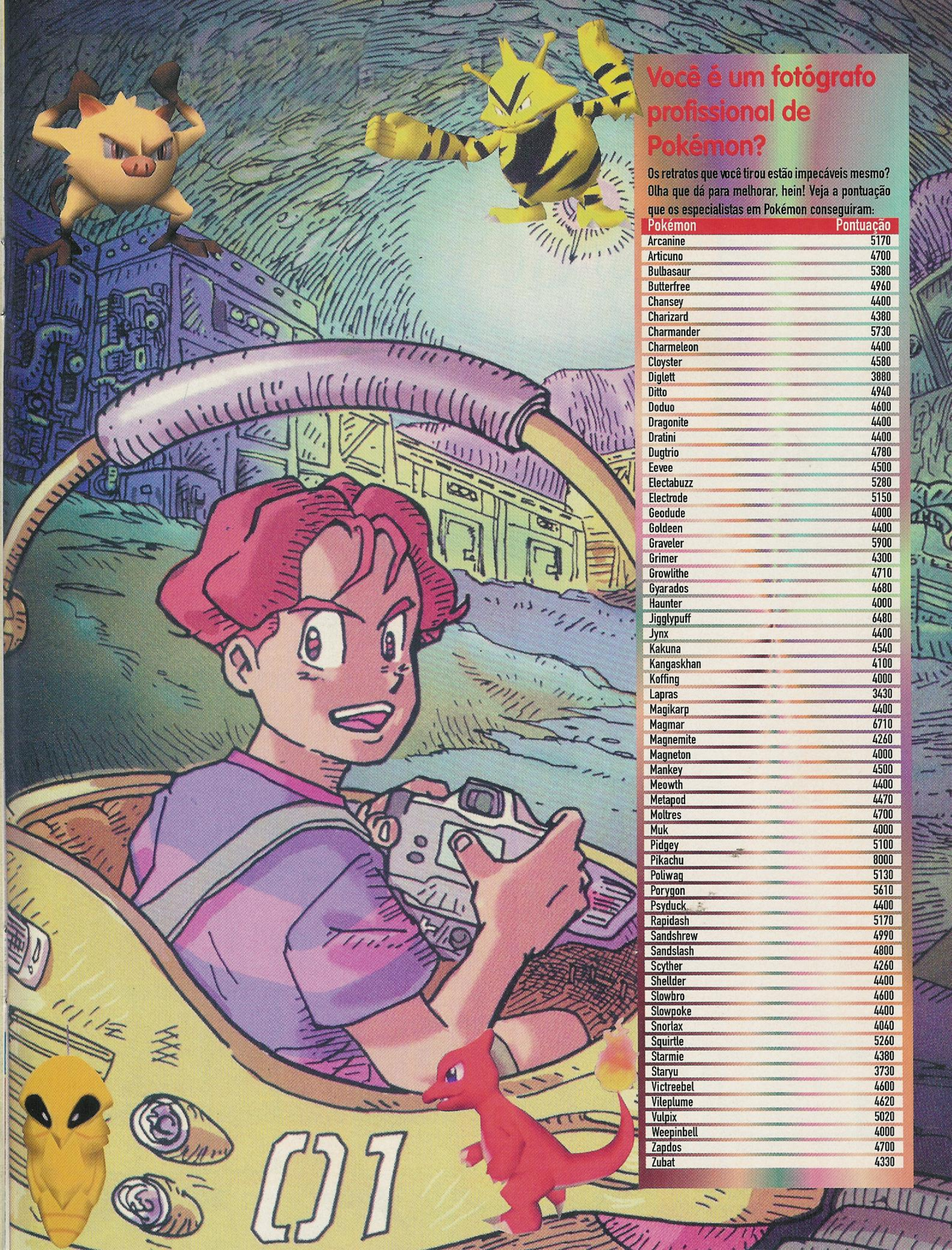


Rainbow Cloud

Mew é tão precioso que está protegido por um campo de força. Para poder fotografá-lo, acerte a esfera de proteção seis vezes usando a bola de gás ou a maçã. Depois do último ataque, Mew fica fora da redoma, mas vai tentar retornar rapidamente. Atinja-o com a bola de gás ou a maçã para impedi-lo e use o Acelerador para ficar mais próximo. Não deixe o Mew parar de girar. Continue atacando-o até ficar perto o suficiente para tirar a foto.







Você é um fotógrafo profissional de Pokémon?

Os retratos que você tirou estão impecáveis mesmo? Olha que dá para melhorar, hein! Veja a pontuação que os especialistas em Pokémon conseguiram:

Pokémon	Pontuação
Arcanine	5170
Articuno	4700
Bulbasaur	5380
Butterfree	4960
Chansey	4400
Charizard	4380
Charmander	5730
Charmeleon	4400
Cloyster	4580
Diglett	3880
Ditto	4940
Doduo	4600
Dragonite	4400
Dratini	4400
Dugtrio	4780
Eevee	4500
Electabuzz	5280
Electrode	5150
Geodude	4000
Goldeen	4400
Graveler	5900
Grimer	4300
Growlithe	4710
Gyarados	4680
Haunter	4000
Jigglypuff	6480
Jynx	4400
Kakuna	4540
Kangaskhan	4100
Koffing	4000
Lapras	3430
Magikarp	4400
Magmar	6710
Magnemite	4260
Magneton	4000
Mankey	4500
Meowth	4400
Metapod	4470
Moltres	4700
Muk	4000
Pidgey	5100
Pikachu	8000
Poliwag	5130
Porygon	5610
Psyduck	4400
Rapidash	5170
Sandshrew	4990
Sandslash	4800
Scyther	4260
Shellder	4400
Slowbro	4600
Slowpoke	4400
Snorlax	4040
Squirtle	5260
Starmie	4380
Staryu	3730
Victreebel	4600
Vileplume	4620
Vulpix	5020
Weepinbell	4000
Zapdos	4700
Zubat	4330

POKéMON

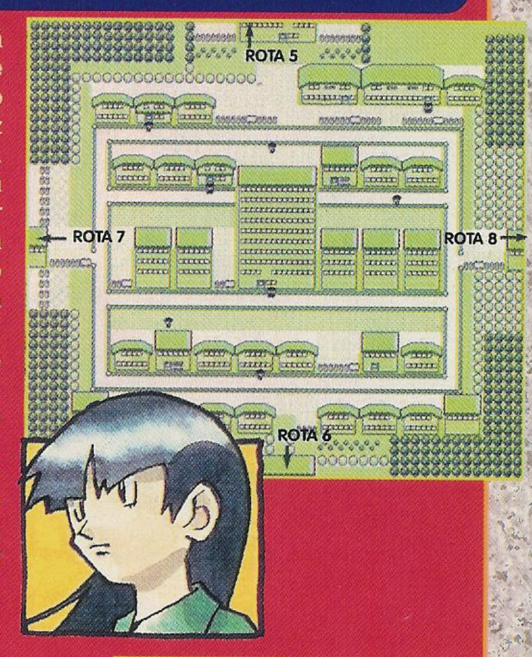
SENSACIONAL!!!

Nas duas edições anteriores demos todos os toques de como se dar bem na primeira metade do game. Acompanhe agora o serviço completo para você ir até o final do jogo, e de quebra, pegando todos os 150 monstrinhos. Por Pablo Miyazawa

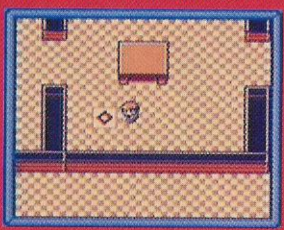
Cidade Saffron

Rota 8: Cidade Lavender → Cidade Saffron
Objetivos:
a) Dê a bebida ao guarda que está com sede
b) Resgate o presidente da Silph Co. e ganhe a Master Bola
c) Derrote Sabrina no ginásio da cidade (Saffron City Gym) e pegue a Insígnia do Pântano (Marsh Badge)

Saia pela rota da esquerda (Rota 8) e entre na cabana do guarda. Entregue a ele a Soda ou a água fresca que você havia comprado. Isso abrirá a passagem para a Cidade Saffron. Luta é o que não vai faltar por aqui: toda a cidade está tomada pela Equipe Rocket. Não fuja de nenhuma, pois você precisará do máximo de experiência que puder conseguir. Primeiro, vá até o Ginásio da esquerda, no topo da cidade para enfrentar alguns treinadores e o Mestre Karate. Depois da luta, você poderá escolher entre dois Pokémon do tipo lutador: Hitmonlee ou Hitmonchan. A próxima parada é no prédio da Silph Co. (o maior de todos da rua do meio). Circule por todos os onze andares do edifício e enfrente muitos cientistas e Rockets, todos com monstros nível 25 para cima. Vá pisando nos teletransportadores ou subindo as escadas (siga os mapas para não se perder). Na parte de baixo do quinto andar há o Card Key, item que abre todas as portas eletrônicas das salas. Vá para o 3F, e pise no teletransportador da sala do meio. Pra variar, o seu rival pentelho Gary surgirá querendo brigar. Depois da luta, você ganhará um Lapras de um funcionário agradecido. No 11F, enfrente mais uma vez o Giovanni, em uma luta não muito difícil. Como prêmio pelo resgate, o presidente da Silph Co. lhe dará a valiosíssima Master Bola. Guarde-a bem, pois esta é a única que você encontrará em todo o jogo. Como você derrotou toda a Equipe Rocket, a porta do verdadeiro ginásio estará desbloqueada. Depois de muita pancadaria com os discípulos, você encontrará a líder Sabrina. Ela usará Pokémon do tipo Psíquico, todos com nível acima de 38 (Kadabra, Mr. Mime, Venomoth e Alakazam). Para se dar bem, use monstros com a habilidade Dig ou do tipo Fantasma (mas com experiência alta). Como prêmio, você levará a Insígnia do Pântano, que fará qualquer monstro até o nível setenta obedecer você. Antes de sair de Saffron, visite a casa à esquerda dos ginásios e dê uma Poké Doll para a menininha. Em troca você ganhará o TM31 (que dá a habilidade Mimic).

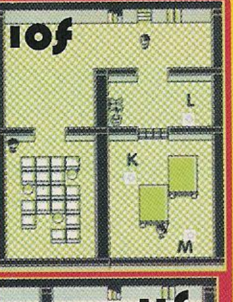


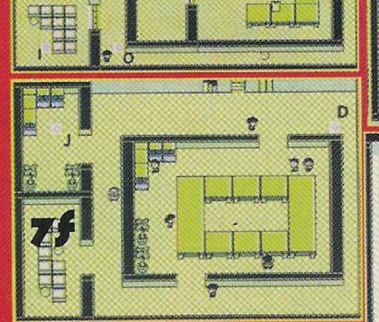


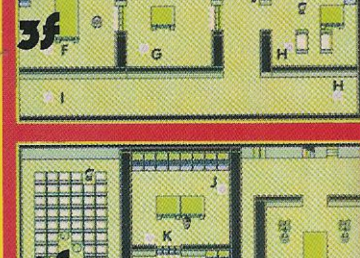


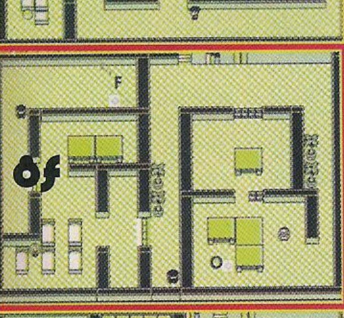






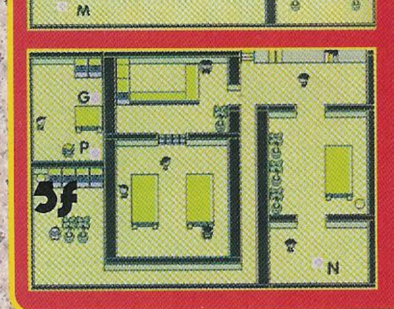


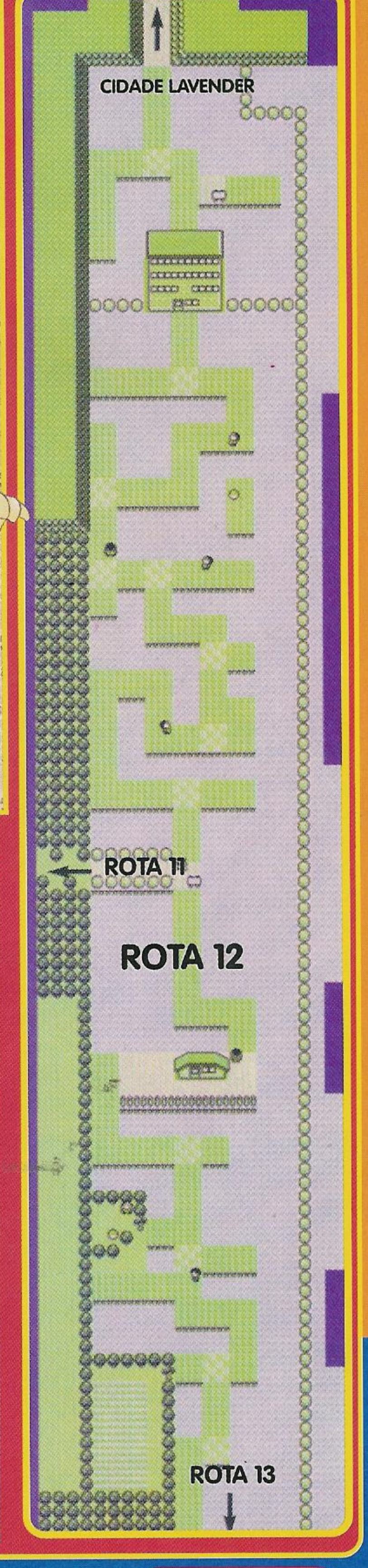












rota da pescaria

Rota 8: Cidade Saffron → Cidade Lavender →
Rota 12 → Rota 13 → Rota 14 → Rota 15 → Cidade Fuchsia

Volte para a Cidade Lavender (pela Rota 8) e desça para pegar a Rota 12, uma série de docas interligadas cheias de pescadores. Há um Snorlax gigante bloqueando a passagem. Toque a Poké Flauta para despertá-lo e prepare-se para a briga. Você só conseguirá capturar este Pokémon se tiver uma Ultra Bola (só obtida na Cidade Fuchsia). Se não conseguir, relaxe: há um outro Snorlax do lado direito de Celadon. Você poderá pegar uma nova vara de pescar (Super Rod) na casa do pescador, para conseguir novas espécies de peixe. Ao chegar embaixo, você iniciará a Rota 13, um labirinto perfeito para ganhar bastante experiência. Siga para a esquerda e desça para entrar na Rota 14, cheia de motoqueiros. Logo após a Rota 15, você entrará na Cidade Fuchsia. Aproveite o percurso para capturar Pokémon selvagens com alto nível de experiência.

pokémon existentes na região

rota 12	vermelha	azul
Oddish	Poucos	Nenhum
Pidgey	Muitos	Muitos
Venonat	Poucos	Nenhum
Gloom	Poucos	Nenhum
Bellsprout	Nenhum	Poucos
Weepinbell	Nenhum	Poucos

rota 13	vermelha	azul
Oddish	Poucos	Nenhum
Pidgey	Poucos	Poucos
Venonat	Poucos	Poucos
Ditto	Poucos	Poucos
Bellsprout	Nenhum	Poucos
Weepinbell	Nenhum	Poucos

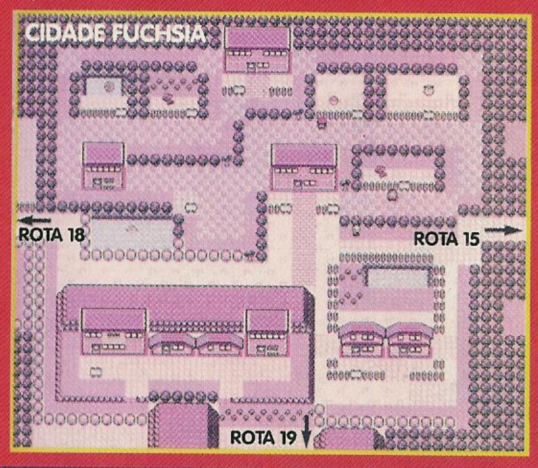
rotas 14 e 15	vermelha	azul
Oddish	Poucos	Nenhum
Pidgey	Poucos	Poucos
Ditto	Poucos	Poucos
Venonat	Poucos	Nenhum
Gloom	Poucos	Nenhum
Pidgeotto	Poucos	Poucos
Bellsprout	Nenhum	Poucos
Weepinbell	Nenhum	Poucos

cidade fuchsia

Objetivos:
a) Enfrente Koga no Ginásio da Cidade (Fuchsia City Gym) para ganhar a Insígnia da Alma
b) Pegue o HM 03 e os Dentes de Ouro (Golden Teeth) na Safari Zone e troque-os pelo HM 04 no Game Warden.

Fuchsia é uma cidade cheia de coisas interessantes. Dê uma olhada nos vários Pokémon raros que estão em exposição e se já estiver confiante, vá enfrentar o Líder Pokémon Koga, no canto inferior esquerdo da cidade. Koga é protegido por paredes invisíveis e uma tropa de treinadores no estilo Ninja. Ele usará Pokémon tipo Venenoso (dois Koffing, um Muk e um Weezing). Para dar cabo deles, use monstrinhos do tipo Terrestre ou Psíquicos. Pela vitória, você ganhará a Insígnia da Alma, que aumentará os níveis de Defesa dos seus Pokémon.

Na parte de cima da cidade há a entrada para a Safari Zone, um local onde podem ser capturados alguns Pokémon raros. Você paga 500 para entrar e ganha 30 Bolas Safari. Para capturar os bichinhos, só é preciso arremessar a bola nele. Às vezes, será necessário jogar comida para atrair a atenção, ou ainda pedras. Mas o tempo lá dentro é limitado, então você terá de se apressar (o tempo só corre quando você caminha). No canto superior esquerdo da Área 3 você encontrará uma dentadura dourada (Golden Teeth) e a casa secreta. Entre e pegue o HM 03, que dá a habilidade Surf. Com ela, dá para deslizar sobre a água. Agora saia da Safari Zone e entre na casa do administrador do parque. Entregue a dentadura para ele e ganhe o HM 04, item que contém a habilidade Strenght. Com ela, será possível empurrar pedras mais pesadas.







pokémon existentes na região

safari zone - zona principal

	vermelha	azul
Nidoran♂	Poucos	Nenhum
Nidorino	Poucos	Poucos
Nidoran♀	Nenhum	Poucos
Nidorina	Poucos	Poucos
Rhyhorn	Poucos	Poucos
Venonat	Poucos	Poucos
Exeggcute	Poucos	Poucos
Parasect	Poucos	Poucos
Scyther	Poucos	Nenhum
Pinsir	Nenhum	Poucos
Chansey	Poucos	Poucos

safari zone - área 1

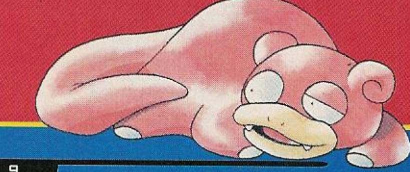
	vermelha	azul
Nidoran♂	Poucos	Poucos
Nidorino	Poucos	Nenhum
Nidoran♀	Poucos	Poucos
Nidorina	Nenhum	Poucos
Doduo	Poucos	Poucos
Paras	Poucos	Poucos
Parasect	Poucos	Poucos
Exxegcute	Poucos	Poucos
Kangaskhan	Poucos	Poucos
Scyther	Poucos	Nenhum
Pinsir	Nenhum	Poucos

safari zone - área 2

	vermelha	azul
Nidoran♂	Poucos	Nenhum
Nidorino	Poucos	Poucos
Nidoran♀	Nenhum	Poucos
Nidorina	Poucos	Poucos
Rhyhorn	Poucos	Poucos
Paras	Poucos	Poucos
Exxegcute	Poucos	Poucos
Venomoth	Poucos	Poucos
Tauros	Poucos	Poucos
Chansey	Poucos	Poucos

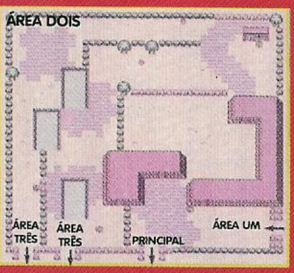
safari zone - área 3

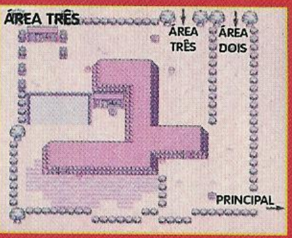
	vermelha	azul
Nidoran♂	Poucos	Poucos
Nidorino	Poucos	Nenhum
Nidoran♀	Poucos	Poucos
Nidorina	Nenhum	Poucos
Doduo	Poucos	Poucos
Venonat	Poucos	Poucos
Venomoth	Poucos	Poucos
Exxegcute	Poucos	Poucos
Tauros	Poucos	Poucos
Kangaskhan	Poucos	Poucos

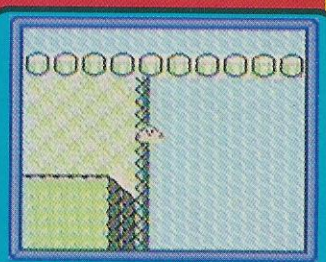


silph co.









pegue pokémon da safari zone fora da safari zone

Tentou pegar algum Pokémon na Safari Zone e não conseguiu? Tranqüilo! Vá para a Safari Zone e entre na área onde estão os Pokémon que você estava tentando pegar. Fique andando por ali até o tempo acabar e você ser obrigado a ir embora. Daí vá para o sul de Fuchsia, "surfando" até as Ilhas Seafoam. Cuidado para não encontrar nenhum adversário no caminho (isso não inclui monstros selvagens), senão o truque não funcionará. Na beirada das Ilhas há uma fileira que é metade água/metade terra. Fique surfando nesta parte, indo para cima e para baixo, até um inimigo surgir. Para sua surpresa, ele será um Pokémon da Safari Zone . A parte boa é que você não precisará se preocupar com o tempo e poderá usar qualquer tipo de Pokébola.

zona de ciclismo

Cidade Fuchsia → Rota 18 → Rota 17 → Rota 16
Objetivos:
a) Capture o Snorlax
b) Pegue o HM 02

À esquerda de Fuchsia há uma saída para a Rota 18. Conhecidas como a Zona de Ciclismo, as Rotas 16, 17 e 18 são o ponto de encontro de motoqueiros e ciclistas, todos treinadores em potencial. Pegue sua bicicleta (se não tiver uma, volte para a Cidade Cerulean e troque o Bike Voucher na loja) e suba até chegar na casa da Guarda. No caminho estará o segundo Snorlax do jogo. Para capturá-lo, use uma Ultra Bola (compre na cidade anterior). Logo depois, corte o arbusto que está à esquerda (com o Cut) e entre na casinha. Converse com o treinador para ganhar o HM 02, que ensina a técnica Fly para qualquer Pokémon voador. Agora você poderá voar direto para qualquer cidade já visitada no jogo.

pokémon existentes na região

	vermelha	azul
rota 16, 17 e 18		
Spearow	Muitos	Muitos
Rattata	Poucos	Poucos
Doduo	Poucos	Poucos
Raticate	Poucos	Poucos
Fearow	Poucos	Poucos







pegou cinqüenta pokémon??

Assim que você tiver capturado cinqüenta Pokémon diferentes, suba no segundo andar da guarita de entrada da Cidade Fuchsia e converse com o ajudante do Dr. Oak. Ele lhe dará o Exp All, que distribuirá os pontos de experiência entre todos os seis Pokémon do grupo. O item funcionará automaticamente, então se não estiver interessado, armazene-o no computador.

ilhas seafoam

Rota 19: Cidade Fuchsia → Ilhas Seafoam
Objetivos:
a) Capture o Articuno
b) Encontre a saída para o outro lado da ilha

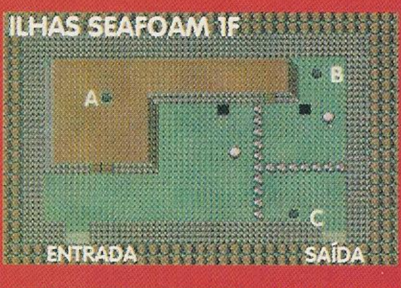
Volte para Fuchsia e saia pelo caminho de baixo. Ensine a técnica Surf (com o HM 03) para algum Pokémon e use esta habilidade na beirada da água para sair deslizando como um Jet Ski. As Rotas 19 e 20 são um longo caminho pelo rio, cheio de pescadores e Tentacools. No meio da Rota 20 você encontrará as Ilhas Seafoam, um local cheio de monstrinhos novos e também um dos labirintos mais chatos do jogo. Os dois útilmos andares são cobertos por uma correnteza tão forte que será impossível surfar por ali. É preciso empurrar duas pedras brancas que estão no 1F para dentro dos buracos (use o Strenght), até elas caírem no B3. As pedras irão barrar a correnteza e você poderá deslizar com tranqüilidade até a escada no canto direito (J). Suba as escadas até encontrar a saída para o outro lado da ilha.

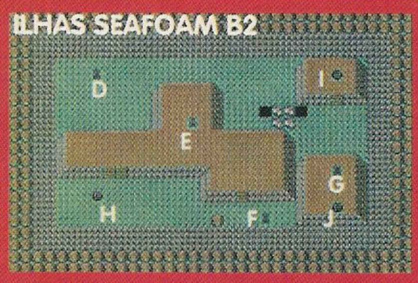
pokémon existentes na região

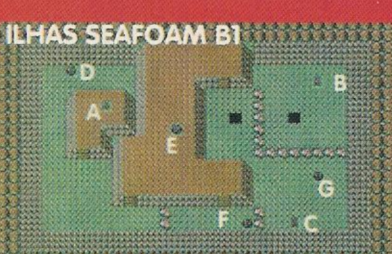
	vermelha	azul
rotas 19 e 20		
Tentacool	Muitos	Muitos
ilhas seafoam		
Seel	Poucos	Poucos
Slowpoke	Poucos	Poucos
Psyduck	Poucos	Poucos
Golduck	Poucos	Poucos
Horsea	Poucos	Nenhum
Krabby	Nenhum	Poucos
Zubat	Poucos	Poucos
Golbat	Poucos	Poucos
Shellder	Poucos	Poucos
Staryu	Poucos	Poucos
Krabby	Nenhum	Poucos
Kingler	Nenhum	Poucos
Dewgong	Poucos	Poucos
Seadra	Poucos	Nenhum
Slowbro	Poucos	Nenhum

ilhas seafoam











fique de olho!!

O super raro Pokémon Articuno pode ser encontrado aqui. Desça até o 3B e vá até o canto esquerdo. Empurre uma pedra branca em cada um dos buracos e caia por qualquer um deles. Nade até o topo para encontrar o Articuno. Mas não é nada fácil capturá-lo. Tente usar logo de cara alguma técnica Sleep (Dormir), senão suas chances serão pequenas. Leve muitas (mesmo!) Ultra Bolas de reserva, tenha paciência e conte com a sorte! Se você derrotá-lo acidentalmente, ele nunca mais irá aparecer!



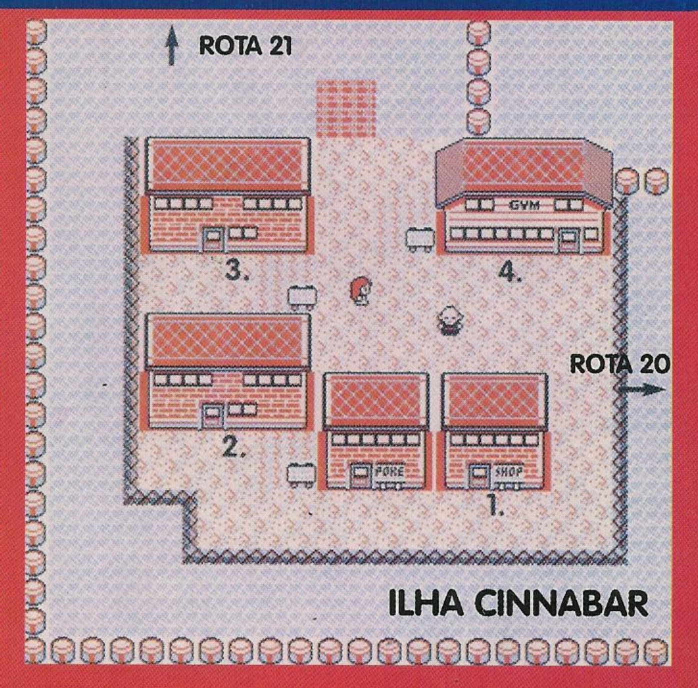


ilha cinnabar

Rota 20: Ilhas Seafoam → Ilha Cinnabar
Objetivos:
a) Troque os fósseis por Pokémon no Laboratóorio
b) Encontre a chave do Ginásio na Pokémon House
c) Derrote Blaine no ginásio da cidade (Cinnabar Island Gym) e pegue a Insígnia do Vulcão (Volcano Badge)

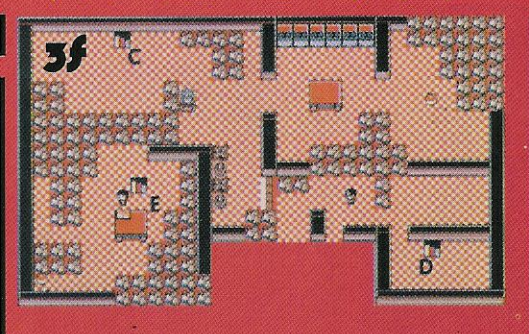
A pequena Ilha Cinnabar é o principal local de pesquisas sobre Pokémon. Entre no Pokémon Lab e entregue os fósseis que você encontrou na Cidade Pewter e na Montanha da Lua para os cientistas. Em troca, eles lhe entregarão alguns Pokémon lendários (Omanyte ou Omastar e Aerodactyl). Lá você também poderá fazer trocas e conseguir alguns monstrinhos bem difíceis. Aproveite!

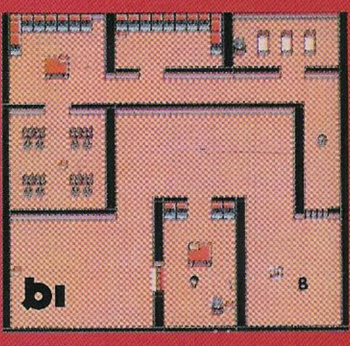
Agora, equipe-se com muitas Ultra Bolas e pegue seus Pokémon que estão precisando de mais pontos de experiência. Se você tentar entrar no Ginásio da Cidade, encontrará a porta trancada. A chave está escondida dentro da Mansão Pokémon, uma casa abandonada cheia de portas eletrônicas, acionadas por interruptores escondidos em estátuas. Suba até o 3F, enfrente o cientista que está no meio da sala e caia pelo "buraco" que está à sua esquerda. Vá descendo até chegar no B1 e pegue a Special Key na sala mais distante (canto superior direito). Com a chave na mão, é hora de enfrentar o Líder Pokémon da região. Depois de muitos adversários, finalmente você se encontrará com Blaine, um especialista em monstrinhos do tipo Fogo. Use Pokémon do tipo Água, Pedra ou Terrestre para derrotá-lo e ganhar a Insígnia do Vulcão e o TM 38, que ensina o golpe Fire Blast.



pokémon existentes na região

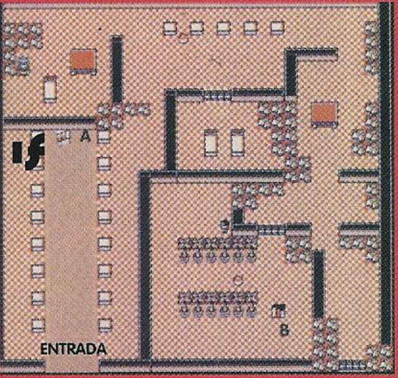
Rota 16, 17 e 18	vermelha	azul
pokémon	**house**	
Koffing	Muitos	Poucos
Weezing	Poucos	Poucos
Growlithe	Poucos	Nenhum
Grimer	Poucos	Muitos
Vulpix	Nenhum	Poucos
Magmar	Nenhum	Poucos
Ponyta	Muitos	Muitos

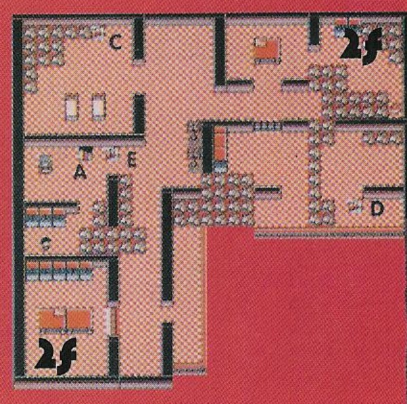










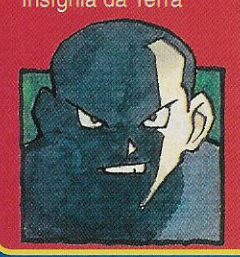


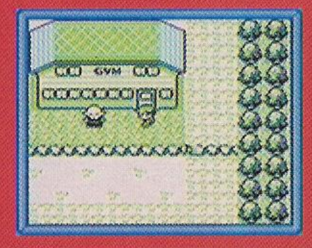


cidade viridian

Rota 21: Ilhas Çinnabar → Cidade Pallet → Rota 1 → Cidade Viridian
Objetivos:
a) Derrote Giovanni no ginásio da cidade (Viridian Island Gym) e pegue a Insígnia da Terra (Earth Badge)

Com a sétima Insígnia no bolso, é hora de concluir seu serviço no último ginásio, o da Cidade Viridian (ele estava fechado no início do jogo, lembra?). Surfe para norte pela Rota 21 até chegar à Cidade Pallet. Continue subindo pela Rota 1 para chegar em Viridian. O Ginásio (Viridian City Gym) é cheio de corredores, teletransportes e treinadores, que você terá de enfrentar antes de brigar mais uma vez com o Giovanni, o líder da Equipe Rocket. Ele usará cinco Pokémon do tipo Terrestre (Rhyhorn, Dugtrio, Nidoqueen, Nidoking e Rhydorn). A batalha não será fácil se os seus Pokémon estiverem abaixo do nível 50, então ganhe bastante experiência antes de encarar esta luta. Use uma equipe com monstros do tipo Planta, Água e Gelo para obter uma vitória fácil e parta para o abraço. Como prêmio, Giovanni lhe dará o TM 27 (com a técnica Fissure) e a Insígnia da Terra



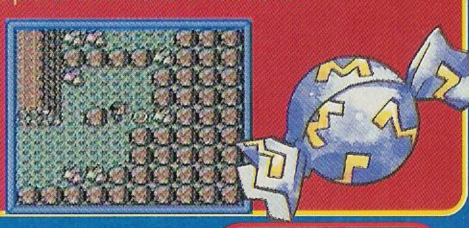


victory road

Cidade Viridian → Rota 22 → Rota 23 → Victory Road
Objetivos:
a) Enfrente seu rival Gary na Rota 22
b) Use as oito Insígnias (Badges) para atravessar a Rota 23 e entrar em Victory Road
c) Capture Moltres

Este é seu último desafio para provar a todos suas habilidades como treinador Pokémon. Para isso, você deverá enfrentar os quatro melhores treinadores do mundo, conhecidos como a Elite Four. Compre alguns itens de reserva e saia de Viridian pelo lado esquerdo. No meio da Rota 22 você será obrigado a enfrentar Gary mais uma vez. Se tiver problemas nesta luta, quer dizer que ainda não está pronto para encarar a batalha final, então treine um pouco mais.
Você só conseguirá entrar no quartel general da Liga Pokémon se tiver conseguido as oito Insígnias. Depois de um longo caminho estará a entrada da caverna conhecida como Victory Road. O segredo aqui é usar a técnica Strenght para empurrar pedras para cima de botões que liberam novos caminhos. Existem dois caminhos: as escadas A, B e C levam à saída. Já as escadas D e E levam até o esquentadinho Moltres, mais um dos lendários pássaros Pokémon. Repita o mesmo processo que você executou para capturar o Articuno e boa sorte!





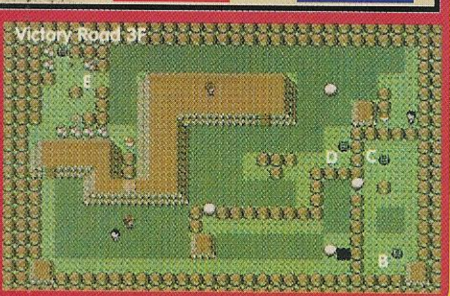
victory road



pokémon existentes na região

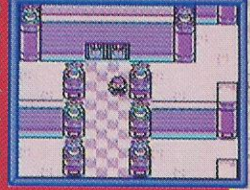
	vermelha	azul
victory road		
Machop	Poucos	Poucos
Machoke	Poucos	Poucos
Geodude	Poucos	Poucos
Graveler	Poucos	Poucos
Zubat	Poucos	Poucos
Golbat	Poucos	Poucos
Onix	Poucos	Poucos
Marowak	Poucos	Poucos
Venomoth	Poucos	Poucos





indigo plateau

Victory Road → Indigo Plateau
Objetivos:
a) Enfrente os quatro membros do Elite Four (Lorelei, Bruno, Agatha e Lance)
b) Derrote seu rival e ganhe o título de maior Treinador Pokémon do Mundo



Finalmente, o momento da batalha final. No Indigo Plateau você terá a chance de recarregar suas energias, comprar algumas provisões para o combate final e escolher os seus Pokémon mais bem prepara dos e experientes. Abasteça-se bem, porque uma vez começada a briga, não há mais como sair. Você enfrentará os quatro melhores treinadores da Liga, cada um especialista em um certo tipo de Pokémon. À medida em que você derrotar cada um, a porta para o desafio seguinte se abrirá. Este é o momento pelo qual você se preparou o jogo inteiro, então faça o melhor que puder!



Lorelei

A primeira luta é com Lorelei, especialista em monstros do tipo Gelo. Você terá grandes chances de vitória se usar qualquer Pokémon do tipo Fogo, Lutador ou Terrestre. A luta será fácil, mas não vá se acostumando!

Adversários

Dewgong	LV 54
Cloyster	LV 53
Slowbro	LV 54
Jynx	LV 56



bruno

A especialidade dele são Pokémon do tipo Lutador. Apesar das aparências intimidadoras, eles não serão páreo para seus monstrinhos tipo Água, Voador ou Psíquico.

Adversários

Onix	LV 53
Hitmonchan	LV 55
Hitmonlee	LV 55
Onix	LV 56
Machamp	LV 58



Agatha

Ela tentará ferrar sua vida com uma poderosa equipe de Pokémon Fantasmas. Como nenhum tipo de Pokémon tem vantagem contra estes monstros do além, você terá de ser criativo para não se dar mal. Concentre-se em golpes de água ou fogo e use e abuse da técnica Dig.

Adversários

Gengar	LV 56
Golbat	LV 56
Haunter	LV 55
Arbok	LV 58
Gengar	LV 60



Lance

É o líder do Elite Four e também o mais poderoso treinador da Liga Pokémon. Sua equipe é formada apenas por monstros do tipo Dragão, todos com nível beirando o 60. Use algum Pokémon do tipo Gelo, Lutador ou ainda outro Dragão. Tome especial cuidado com os golpes especiais dos Dragões, que sugam toda sua energia de uma vez.

Adversários

Gyrados	LV 58
Dragonair	LV 56
Dragonair	LV 56
Aerodactyl	LV 60
Dragonite	LV 62

seu rival (gary carvalho)

Para sua surpresa, Gary havia derrotado o Elite Four bem antes de você aparecer por ali. Se quiser mesmo o título de o Maior Treinador do Mundo, terá de derrotá-lo de uma vez por todas. O time que ele usar agora será determinado pelo Pokémon que ele escolheu no início. De qualquer forma, as três opções de equipes de Gary têm representantes de todos os grupos principais de Pokémon (Voador, Psíquico, Terrestre, Água, Fogo e Planta). Você irá derrotá-lo com facilidade se sua equipe estiver bem balanceada e com experiência acima do nível 74. Caso contrário, a luta será trabalhosa (com certeza a pior de todo o game). Lembre-se de tudo o que aprendeu e mande brasa!

Parabéns! Você derrotou Gary e foi reconhecido como o Maior Treinador Pokémon do Mundo. Além disso, todos os seus monstrinhos que participaram da última luta entrarão no Hall da Fama dos Pokémon! Quer honra maior? Mas peraí que ainda não acabou…

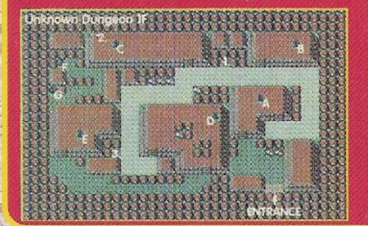
Unknown Dungeon

Cidade Cerulean → Rota 24 →
Unknown Dungeon
Objetivos:
a) Capture o Mewtwo com a Master Ball

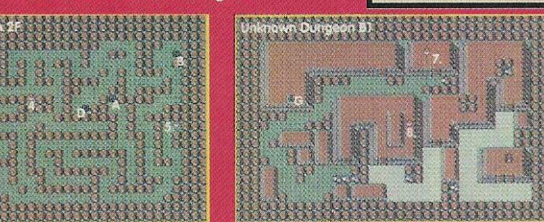
Este último labirinto só fica disponível depois que você finalizar o game. Após os créditos finais, escolha a opção Continue para retornar ao jogo. Você recomeçará na Cidade Pewter. Voe até a Cidade Cerulean e siga para o norte até a Rota 24. Entre na água usando o Surf e desça até encontrar uma caverna afastada. Este é o Unknown Dungeon, lar do preciosíssimo e lendário Mewtwo, o Pokémon nº 150, desenvolvido em laboratório. Para encontrá-lo, desça até o nível mais baixo do subterrâneo e nade até o canto inferior esquerdo. O único modo garantido de capturar Mewtwo é usando a Master Bola, que você conseguiu com o presidente da Silph Co. Se você tiver ela na mão, nem se preocupe em lutar: arremesse-a de uma vez. Além deste, há muitos outros Pokémon raríssimos, só esperando para serem capturados. Prepare um estoque de Poké Bolas, libere espaço no seu computador e faça a festa. Lembre-se que você precisa pegar os 150 Pokémon para completar sua coleção, mas isso só acontece se você fizer trocas com seus amigos!

Pokémon existentes na região

Victory Road	vermelha	azul
Dodrio	Poucos	Poucos
Venomoth	Poucos	Poucos
Kadabra	Poucos	Poucos
Rhydon	Poucos	Poucos
Marowak	Poucos	Poucos
Electrode	Poucos	Poucos
Chansey	Poucos	Poucos
Wigglytuff	Poucos	Poucos
Ditto	Poucos	Poucos
Parasect	Poucos	Poucos
Raichu	Poucos	Poucos
Arbok	Poucos	Nenhum
Sandslash	Nenhum	Poucos
Golbat	Poucos	Poucos
Hypno	Poucos	Poucos
Magneton	Poucos	Poucos
Dodrio	Poucos	Poucos









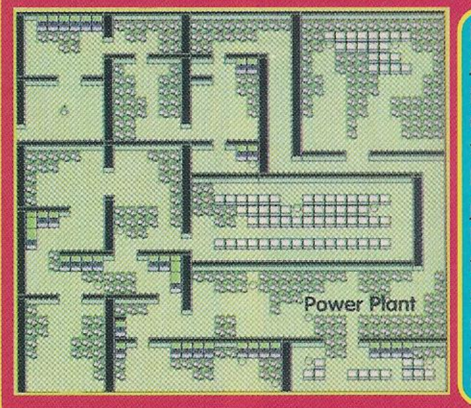
Power Plant

Cidade Cerulean → Rota 9 →
Power Plant
Objetivos:
a) Capture o Zapdos

Mais uma fase opcional do game. Para chegar lá, siga para a direita da Cidade Cerulean e use o Surf na beira da água. Desça pelo rio para encontrar a entrada da Usina. A única coisa a ser feita aqui é capturar alguns Pokémon elétricos exclusivos, entre eles o lendário pássaro Zapdos. Para pegá-lo, use o mesmo esquema dos outros Pokémon voadores (Articuno e Moltres): técnica Sleep no início, muitas Ultra Bolas de reserva e paciência.

Pokémon existentes na região

	vermelha	azul
Voltorb	Poucos	Poucos
Magnemite	Poucos	Poucos
Magneton	Poucos	Poucos
Pikachu	Poucos	Poucos
Raichu	Nenhum	Poucos
Electabuzz	Poucos	Nenhum



Muito bem, você terminou o jogo. Mas a diversão não pára por aí! O negócio agora é capturar todos os monstrinhos que faltam na sua coleção. Para ajudar em sua jornada, preparamos um listão completíssimo com tudo o que você precisa saber sobre os 150 Pokémon existentes nas versões vermelha e azul. Vire a página e comece sua caçada!

Adversários

Pidgeot	LV 61
Alakazam	LV 59
Rhydon	LV 61

(se ele escolheu Bulbasaur)

Gyrados	LV 61
Arcanine	LV 63
Venusaur	LV 65

(se ele escolheu Charmander)

Exeggutor	LV 61
Gyrados	LV 63
Charizard	LV 65

(se ele escolheu Squirtle)

Arcanine	LV 61
Exeggutor	LV 63
Blastoise	LV 65



Nas próximas dezoito páginas você irá conhecer um pouco mais sobre cada um dos 150 monstrinhos existentes nas versões vermelha e azul de Pokémon. Tudo o que você sempre quis saber está aqui: informações sobre a evolução de cada Pokémon, tipo, local onde é encontrado, as habilidades que ele aprende ao evoluir e quais itens que cada um deles pode usar. Divirta-se!



1 BULBASAUR

Evolui para: 2. Ivysaur (Level 16), 3. Venusaur (Level 32)
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado: No Laboratório do Professor Oak (na Cidade Pallet)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Growl	Normal
7	Leech Seed	Planta
13	Vine Whip	Planta
20	Poison Powder	Venenoso
27	Razor Leaf	Planta
34	Growth	Normal
41	Sleep Powder	Planta
48	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01



2 IVYSAUR

Evolui para: 3. Venusaur (Level 32)
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Growl	Normal
-	Leech Seed	Planta
-	Vine Whip	Planta
22	Poison Powder	Venenoso
30	Razor Leaf	Planta
38	Growth	Normal
46	Sleep Powder	Planta
54	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01



3 VENUSAUR

Evolui para: Estágio final
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Growl	Normal
-	Leech Seed	Planta
-	Vine Whip	Planta
-	Poison Powder	Venenoso
-	Razor Leaf	Planta
43	Growth	Normal
55	Sleep Powder	Planta
65	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01



4 CHARMANDER

Evolui para: 5. Charmeleon (Level 16), 6. Charizard (Level 36)
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: No Laboratório do Professor Oak (na Cidade Pallet)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Growl	Normal
9	Ember	Fogo
15	Leer	Normal
22	Rage	Normal
30	Slash	Normal
38	Flamethrower	Fogo
46	Fire Spin	Fogo

TMs que pode usar: 01, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 23, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01, 04



5 CHARMELEON

Evolui para: 6. Charizard (Level 36)
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Growl	Normal
-	Ember	Fogo
-	Leer	Normal
24	Rage	Normal
33	Slash	Normal
42	Flamethrower	Fogo
56	Fire Spin	Fogo

TMs que pode usar: 01, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 23, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01, 04



6 CHARIZARD

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo/Voador
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Growl	Normal
-	Ember	Fogo
-	Leer	Normal
-	Rage	Normal
36	Slash	Normal
46	Flamethrower	Fogo
55	Fire Spin	Fogo

TMs que pode usar: 01, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 23, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01, 04



7 SQUIRTLE

Evolui para: 8. Wartortle (Level 16) , 9. Blastoise (Level 36)
Tipo: Água
Onde é encontrado: No Laboratório do Professor Oak (na Cidade Pallet)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Tail Whip	Normal
8	Bubble	Água
15	Water Gun	Água
22	Bite	Normal
28	Withdraw	Água
35	Skull Bash	Normal
42	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03, 04



8 WARTORTLE

Evolui para: 9. Blastoise (Level 36)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Tail Whip	Normal
-	Bubble	Água
15	Water Gun	Água
24	Bite	Normal
31	Withdraw	Água
39	Skull Bash	Normal
47	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03, 04



9 BLASTOISE

Evolui para: Estágio Final
Tipo: Água
Onde é encontrado: No Laboratório do Professor Oak (na Cidade Pallet)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Tail Whip	Normal
-	Bubble	Água
-	Water Gun	Água
24	Bite	Normal
31	Withdraw	Água
42	Skull Bash	Normal
52	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03, 04



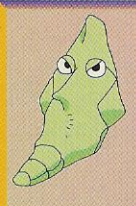
10 CATERPIE

Evolui para: 11. Metapod (Level 7) , 12. Butterfree (Level 10)
Tipo: Inseto
Onde é encontrado: Floresta Viridian, Rotas 2, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	String Shot	Inseto

TMs que pode usar: Nenhum
HMs que pode usar: Nenhum



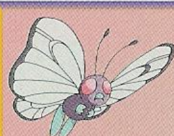
11 METAPOD

Evolui para: 12. Butterfree (Level 10)
Tipo: Inseto
Onde é encontrado: Floresta Viridian, Rotas 2, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Harden	Normal

TMs que pode usar: Nenhum
HMs que pode usar: Nenhum



12 BUTTERFREE

Evolui para: Estágio Final
Tipo: Inseto/Voador
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
12	Confusion	Psíquico
15	Poison Powder	Venenoso
16	Stun Spore	Planta
17	Sleep Powder	Planta
21	Supersonic	Normal
26	Whirlwind	Normal
32	Psybeam	Psíquico

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 46, 50
HMs que pode usar: Nenhum



13 WEEDLE

Evolui para: 14. Kakuna (Level 7) , 15. Beedrill (Level 10)
Tipo: Inseto/Venenoso
Onde é encontrado: Floresta Viridian, Rotas 2, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Poison Sting	Venenoso
-	String Shot	Inseto

TMs que pode usar: Nenhum
HMs que pode usar: Nenhum



14 KAKUNA

Evolui para: 15. Beedril (Level 10)
Tipo: Inseto/Venenoso
Onde é encontrado: Floresta Viridian, Rotas 2, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Harden	Normal

TMs que pode usar: Nenhum
HMs que pode usar: Nenhum



15 BEEDRILL

Evolui para: Estágio Final
Tipo: Inseto/Venenoso
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
12	Fury Attack	Normal
16	Focus Energy	Normal
20	Twineedle	Inseto
25	Rage	Normal
30	Pin Missile	Inseto
35	High Speed	Psíquico

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01



16 PIDGEY

Evolui para: 17. Pidgeotto (Level 18), 18. Pidgeot (Level 36)
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Rotas 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 12, 14, 15, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Gust	Voador
-	Sand Attack	Normal
8	Quick Attack	Normal
15	Whirlwind	Normal
22	Wing Attack	Voador
28	Agility	Psíquico
35	Mirror Move	Voador

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 09, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02



17 PIDGEOTTO

Evolui para: 18. Pidgeot (Level 36)
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Rotas 14, 15 e 21

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Gust	Voador
-	Sand Attack	Normal
-	Quick Attack	Normal
21	Whirlwind	Normal
31	Wing Attack	Voador
40	Agility	Psíquico
49	Mirror Move	Voador

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 09, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02



18 PIDGEOT

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Gust	Voador
-	Sand Attack	Normal
-	Quick Attack	Normal
-	Whirlwind	Normal
-	Wing Attack	Voador
44	Agility	Psíquico
54	Mirror Move	Voador

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02



19 RATTATA

Evolui para: 20. Raticate (Level 20)
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rotas 1, 2, 4, 9, 10, 16, 17, 18, 21 e 22

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Tail Whip	Normal
7	Quick Attack	Normal
14	Hyper Fang	Normal
23	Focus Energy	Normal
34	Super Fang	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 14, 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum



20 RATICATE

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rotas 16, 17, 18 e 21

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Tail Whip	Normal
-	Quick Attack	Normal
14	Hyper Fang	Normal
27	Focus Energy	Normal
41	Super Fang	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum



21 SPEAROW

Evolui para: 22. Fearow (Level 20)
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Rotas 3, 4, 9, 10, 11, 16, 17, 18, 22 e 23

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Growl	Normal
7	Leer	Normal
14	Fury Attack	Normal
23	Mirror Move	Voador
34	Drill Peck	Voador
36	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 20, 31, 32, 34, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02



22 FEAROW

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Rotas 17, 18 e 23

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Growl	Normal
-	Leer	Normal
15	Fury Attack	Normal
25	Mirror Move	Voador
34	Drill Peck	Voador
43	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02



23 EKANS

Evolui para: 24. Arbok (Level 22)
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Rotas 4, 8, 9, 10, 11 e 23

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wrap	Normal
-	Leer	Normal
7	Poison Sting	Venenoso
14	Bite	Normal
23	Glare	Normal
34	Screech	Normal
36	Acid	Venenoso

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 20, 21, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



24 ARBOK

Evolui para: Estágio final
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Rota 23 e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wrap	Normal
-	Leer	Normal
-	Poison Sting	Venenoso
17	Bite	Normal
27	Glare	Normal
36	Screech	Normal
47	Acid	Venenoso

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 15, 20, 21, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



25 PIKACHU

Evolui para: 26. Raichu (use a Thunder Stone)
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Floresta Viridian e Power Plant

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Thundershock	Elétrico
-	Growl	Normal
9	Thunder Wave	Elétrico
16	Quick Attack	Normal
26	Swift	Normal
33	Agility	Psíquico
43	Thunder	Elétrico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 16, 17, 19, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 50
HMs que pode usar: 05



26 RAICHU

Evolui para: Estágio final
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Power Plant e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Thundershock	Elétrico
-	Growl	Normal
-	Thunder Wave	Elétrico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 16, 17, 19, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 50
HMs que pode usar: 05



27 SANDSHREW

Evolui para: 28. Sandslash (Level 22)
Tipo: Terrestre
Onde é encontrado: Rota 4, 8, 9, 10, 11 e 23

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
10	Sand Attack	Normal
17	Slash	Normal
24	Poison Sting	Venenoso
31	Swift	Normal
38	Fury Swipes	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 17, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 01, 04
*Só pode ser encontrado na versão Azul



28 SANDSLASH

Evolui para: Estágio final
Tipo: Terrestre
Onde é encontrado: Rota 23 e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Sand Attack	Normal
-	Slash	Normal
27	Poison Sting	Venenoso
36	Swift	Normal
47	Fury Swipes	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 01, 04
*Só pode ser encontrado na versão Azul



29 NIDORAN

(fêmea)
Evolui para: 30. Nidorina (Level 16), 31. Nidoqueen (use a Moon Stone)
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Rota 22 e Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Growl	Normal
-	Tackle	Normal
8	Scratch	Normal
15	Poison Sting	Venenoso
22	Tail Whip	Normal
28	Bite	Normal
35	Fury Swipes	Normal
43	Double Kick	Lutador

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum



30 NIDORINA

Evolui para: 31. Nidoqueen (use a Moon Stone)
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Safari Zone e no Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Growl	Normal
-	Tackle	Normal
-	Scratch	Normal
14	Poison Sting	Venenoso
23	Tail Whip	Normal
32	Bite	Normal
41	Fury Swipes	Normal
50	Double Kick	Lutador

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum



31 NIDOQUEEN

Evolui para: Estágio final
Tipo: Venenoso/Terrestre
Onde é encontrado: Evolução final

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Scratch	Normal
-	Tail Whip	Normal
14	Poison Sting	Venenoso
23	Body Slam	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 03, 04



32 NIDORAN

(macho)
Evolui para: 33. Nidorino (Level 16), 34. Nidoking (use a Moon Stone)
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Rota 22 e Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Leer	Normal
-	Tackle	Normal
8	Horn Attack	Normal
15	Poison Sting	Venenoso
22	Focus Energy	Normal
28	Fury Attack	Normal
35	Horn Drill	Normal
43	Double Kick	Lutador

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum



33 NIDORINO

Evolui para: 34. Nidoqueen (use a Moon Stone)
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Safari Zone e no Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Leer	Normal
-	Tackle	Normal
-	Horn Attack	Normal
14	Poison Sting	Venenoso
23	Focus Energy	Normal
32	Fury Attack	Normal
41	Horn Drill	Normal
50	Double Kick	Lutador

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum



34 NIDOKING

Evolui para: Estágio final
Tipo: Venenoso/Terrestre
Onde é encontrado: Evolução final

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Horn Attack	Normal
-	Poison Sting	Venenoso
23	Thrash	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 03, 04



35 CLEFAIRY

Evolui para: 36. Clefable (use a Moon Stone)
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Montanha da Lua e no Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Growl	Normal
13	Sing	Normal
18	Double Slap	Normal
24	Minimize	Normal
31	Metronome	Normal
39	Defense Curl	Normal
43	Light Screen	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 04, 05



36 CLEFABLE

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Sing	Normal
-	Double Slap	Normal
-	Minimize	Normal
-	Metronome	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 04, 05



37 VULPIX

Evolui para: 38. Nintetales (use a Fire Stone)
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Rotas 7, 8 e Pokémon House (na Ilha Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Ember	Fogo
-	Tail Whip	Normal
16	Quick Attack	Normal
21	Roar	Normal
28	Confuse Ray	Fantasma
35	Flamethrower	Fogo
42	Fire Spin	Fogo

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 20, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum
*Só pode ser encontrado na versão Azul



38 NINETALES

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Ember	Fogo
-	Tail Whip	Normal
-	Quick Attack	Normal
-	Roar	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 15, 20, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum
***Só pode ser encontrado na versão Azul**



39 JIGGLYPUFF

Evolui para: 40. Wigglytuff (use a Moon Stone)
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rota 3

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Sing	Normal
-	Pound	Normal
-	Disable	Normal
13	Defense Curl	Normal
18	Double Slap	Normal
24	Rest	Psíquico
31	Body Slam	Normal
39	Double Edge	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 04, 05



40 WIGGLYTUFF

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Sing	Normal
-	Disable	Normal
-	Defense Curl	Normal
-	Double Slap	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 04, 05



41 ZUBAT

Evolui para: 42. Golbat (Level 22)
Tipo: Venenoso/Voador
Onde é encontrado: Montanha da Morte, Túnel de Pedra, Ilhas Seafoam e Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Leech Life	Inseto
10	Supersonic	Normal
15	Bite	Normal
21	Confuse Ray	Fantasma
28	Wing Attack	Voador
36	Haze	Gelo

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 20, 21, 31, 32, 34, 39, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhuma



42 GOLBAT

Evolui para: Estágio final
Tipo: Venenoso/Voador
Onde é encontrado: Ilhas Seafoam, Victory Road e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Leech Life	Inseto
-	Screech	Normal
-	Bite	Normal
21	Confuse Ray	Fantasma
28	Wing Attack	Voador
36	Haze	Gelo

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 31, 32, 34, 39, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhuma



43 ODDISH

Evolui para: 44. Gloom (Level 21), 45. Vileplume (use a Leaf Stone)
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado: Rotas 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Absorb	Planta
15	Poison Powder	Venenoso
17	Stun Spore	Planta
19	Sleep Powder	Planta
24	Acid	Venenoso
33	Petal Dance	Planta
46	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



44 GLOOM

Evolui para: 45. Vileplume (use a Leaf Stone)
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado: Rotas 12, 13, 14 e 15

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Absorb	Planta
-	Poison Powder	Venenoso
-	Stun Spore	Planta
19	Sleep Powder	Planta
28	Acid	Venenoso
38	Petal Dance	Planta
52	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



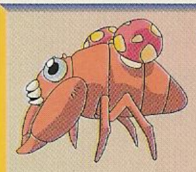
45 VILEPLUME

Evolui para: Estágio final
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
15	Poison Powder	Venenoso
17	Stun Spore	Planta
19	Sleep Powder	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01



46 PARAS

Evolui para: 47.Parasect (Level 24)
Tipo: Inseto/Planta
Onde é encontrado: Montanha da Lua e Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
13	Stun Spore	Planta
20	Leech Life	Inseto
27	Spore	Planta
34	Slash	Normal
41	Growth	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 20, 21, 22, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01



47 PARASECT

Evolui para: Estágio final
Tipo: Inseto/Planta
Onde é encontrado: Safari Zone e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Stun Spore	Planta
-	Leech Life	Inseto
30	Spore	Planta
39	Slash	Normal
48	Growth	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01



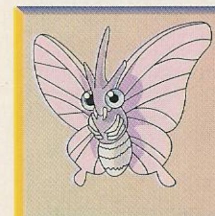
48 VENONAT

Evolui para: 49.Venomoth (Level 31)
Tipo: Inseto/Venenoso
Onde é encontrado: Rotas 12, 13, 14, 15 e Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Disable	Normal
24	Poison Powder	Venenoso
27	Leech Life	Inseto
30	Stun Spore	Planta
35	Psybeam	Psíquico
38	Sleep Powder	Planta
41	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 20, 21, 22, 29, 31, 32, 33, 34, 44, 46, 50
HMs que pode usar: Nenhum



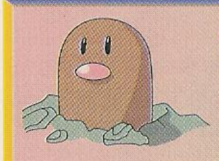
49 VENOMOTH

Evolui para: Estágio final
Tipo: Inseto/Venenoso
Onde é encontrado: Safari Zone, Victory Road e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Disable	Normal
-	Poison Powder	Venenoso
-	Leech Life	Inseto
30	Stun Spore	Planta
35	Psybeam	Psíquico
38	Sleep Powder	Planta
41	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 02, 05, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 46, 50
HMs que pode usar: Nenhum



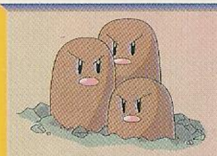
50 DIGLETT

Evolui para: 51.Dugtrio (Level 26)
Tipo: Terrestre
Onde é encontrado: Caverna de Diglett

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
15	Growl	Normal
19	Dig	Terrestre
24	Sand Attack	Normal
31	Slash	Normal
40	Earthquake	Terrestre

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 44, 48, 50
HMs que pode usar: Nenhum



51 DUGTRIO

Evolui para: Estágio final
Tipo: Terrestre
Onde é encontrado: Caverna de Diglett

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Growl	Normal
-	Dig	Terrestre
-	Sand Attack	Normal
35	Slash	Normal
47	Earthquake	Terrestre

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 15, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 44, 48, 50
HMs que pode usar: Nenhum



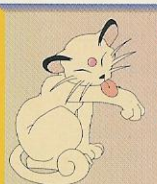
52 MEOWTH

Evolui para: 53.Persian (Level 28)
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rota 5, 6, 7 e 8

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Growl	Normal
12	Bite	Terrestre
17	Payday	Normal
24	Screech	Normal
33	Fury Swipes	Normal
44	Slash	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 16, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum
*Só pode ser encontrado na versão Azul



53 PERSIAN

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Growl	Normal
-	Bite	Terrestre
-	Payday	Normal
-	Screech	Normal
37	Fury Swipes	Normal
51	Slash	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 15, 16, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum
*Só pode ser encontrado na versão Azul



54 PSYDUCK

Evolui para: 55.Golduck (Level 33)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 4, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
28	Tail Whip	Normal
31	Disable	Normal
36	Confusion	Psíquico
43	Fury Swipes	Normal
52	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03, 04



55 GOLDUCK

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 4, 24 e 25; Cidade Celadon; Cidade Fuchsia e Ilhas Seafoam (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Tail Whip	Normal
-	Disable	Normal
39	Confusion	Psíquico
48	Fury Swipes	Normal
59	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03, 04



56 MANKEY

Evolui para: 57.Primeape (Level 28)
Tipo: Lutador
Onde é encontrado: Rota 5, 6, 7 e 8

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Leer	Normal
15	Karate Chop	Normal
21	Fury Swipes	Normal
27	Focus Energy	Normal
33	Seismic Toss	Lutador
39	Thrash	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 39, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



57 PRIMEAPE

Evolui para: Estágio final
Tipo: Lutador
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Leer	Normal
-	Karate Chop	Normal
-	Fury Swipes	Normal
27	Focus Energy	Normal
37	Seismic Toss	Lutador
46	Thrash	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



58 GROWLITHE

Evolui para: 59.Arcanine (use a Fire Stone)
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Rota 7, 8 e na Pokémon House (Ilha Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bite	Normal
-	Roar	Normal
18	Ember	Fogo
23	Leer	Normal
30	Take Down	Normal
39	Agility	Psíquico
50	Flamethrower	Fogo

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 20, 23, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



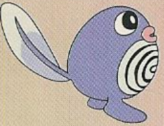
59 ARCANINE

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Roar	Normal
-	Ember	Fogo
-	Leer	Normal
-	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 15, 20, 23, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



60 POLIWAG

Evolui para: 61.Poliwhirl (Level 25), 62. Poliwrath (use a Water Stone)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Cidade Viridian e Rota 22 (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bubble	Água
16	Hypnosis	Psíquico
19	Water Gun	Água
25	Double Slap	Normal
31	Body Slam	Normal
38	Amnesia	Psíquico
45	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 29, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 46, 50
HMs que pode usar: 03



61 POLIWHIRL

Evolui para: 62. Poliwrath (use a Water Stone)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Cidade Celadon e Rota 10 (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bubble	Água
16	Hypnosis	Psíquico
19	Water Gun	Água
26	Double Slap	Normal
33	Body Slam	Normal
41	Amnesia	Psíquico
49	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 40, 44, 46, 50
HMs que pode usar: 03, 04



62 POLIWRATH

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Lutador
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Double Slap	Normal
-	Body Slam	Normal
16	Hypnosis	Psíquico
19	Water Gun	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 40, 44, 46, 50
HMs que pode usar: 03, 04



63 ABRA

Evolui para: 64.Kadabra (Level 16), 65. Alakazam (Troca)
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Rota 24, 25 e Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Teleport	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 05



64 KADABRA

Evolui para: 65. Alakazam (Troca)
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Teleport	Psíquico
16	Confusion	Psíquico
20	Disable	Normal
27	Psybeam	Psíquico
31	Recover	Normal
38	Psychic	Psíquico
42	Reflect	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 05



65 ALAKAZAM

Evolui para: Estágio final
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Teleport	Psíquico
16	Confusion	Psíquico
20	Disable	Normal
27	Psybeam	Psíquico
31	Recover	Normal
38	Psychic	Psíquico
42	Reflect	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 05



66 MACHOP

Evolui para: 67. Machoke (Level 28), 68. Machamp (Troca)
Tipo: Lutador
Onde é encontrado: Túnel de Pedra e Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Karate Chop	Normal
20	Low Kick	Lutador
25	Leer	Normal
32	Focus Energy	Normal
39	Seismic Toss	Lutador
46	Submission	Lutador

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04



67 MACHOKE

Evolui para: 68. Machamp (Troca)
Tipo: Lutador
Onde é encontrado: Túnel de Pedra e Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Karate Chop	Normal
-	Low Kick	Lutador
-	Leer	Normal
36	Focus Energy	Normal
44	Seismic Toss	Lutador
52	Submission	Lutador

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04



68 MACHAMP

Evolui para: Estágio final
Tipo: Lutador
Onde é encontrado: Túnel de Pedra e Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Karate Chop	Normal
-	Low Kick	Lutador
-	Leer	Normal
32	Focus Energy	Normal
39	Seismic Toss	Lutador
46	Submission	Lutador

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04



69 BELLSPROUT

Evolui para: 70. Weepinbell (Level 21), 71. Victreebel (use a Leaf Stone)
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado: Rota 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Vine Whip	Planta
-	Growth	Normal
13	Wrap	Normal
15	Poison Powder	Venenoso
18	Sleep Powder	Planta
21	Stun Spore	Planta
26	Acid	Venenoso
33	Razor Leaf	Planta
42	Slam	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01
*Só pode ser encontrado na versão Azul



70 WEEPINBELL

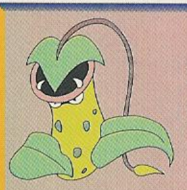
Evolui para: 71. Victreebel (use a Leaf Stone)
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado: Rota 12, 13, 14 e 15

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Vine Whip	Planta
-	Growth	Normal
-	Wrap	Normal
15	Poison Powder	Venenoso
18	Sleep Powder	Planta
23	Stun Spore	Planta
29	Acid	Venenoso
38	Razor Leaf	Planta
49	Slam	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01
*Só pode ser encontrado na versão Azul

71 VICTREEBEL



Evolui para: Estágio final
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
13	Wrap	Normal
15	Poison Powder	Venenoso
18	Sleep Powder	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01
*Só pode ser encontrado na versão Azul

72 TENTACOOL



Evolui para: 73.Tentacruel (Level 30)
Tipo: Água/Venenoso
Onde é encontrado: Rota 19, 20, 21, Cidade Pallet, Cidade Viridian e Rotas 12, 13, 17, 18 (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Acid	Venenoso
7	Supersonic	Normal
13	Wrap	Normal
18	Poison Sting	Venenoso
22	Water Gun	Água
27	Constrict	Normal
33	Barrier	Psíquico
40	Screech	Normal
48	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 21, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01, 03

73 TENTACRUEL



Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Venenoso
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Acid	Venenoso
-	Supersonic	Normal
-	Wrap	Normal
18	Poison Sting	Venenoso
22	Water Gun	Água
27	Constrict	Normal
33	Barrier	Psíquico
40	Screech	Normal
48	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 21, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01, 03

74 GEODUDE



Evolui para: 75.Graveler (Level 25), 76.Golem (Troca)
Tipo: Pedra/Terrestre
Onde é encontrado: Montanha da Lua, Túnel de Pedra e Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
11	Defense Curl	Normal
16	Rock Throw	Pedra
21	Self Destruct	Normal
26	Harden	Normal
31	Earthquake	Terrestre
36	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 01, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 44, 47, 48, 50
HMs que pode usar: 04

75 GRAVELER



Evolui para: 76.Golem (Troca)
Tipo: Pedra/Terrestre
Onde é encontrado: Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Defense Curl	Normal
16	Rock Throw	Pedra
21	Self Destruct	Normal
29	Harden	Normal
36	Earthquake	Terrestre
43	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 01, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 44, 47, 48, 50
HMs que pode usar: 04

76 GOLEM



Evolui para: Estágio final
Tipo: Pedra/Terrestre
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Defense Curl	Normal
16	Rock Throw	Pedra
21	Self Destruct	Normal
29	Harden	Normal
36	Earthquake	Terrestre
43	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 44, 47, 48, 50
HMs que pode usar: 04

77 PONYTA



Evolui para: 78.Rapidash (Level 40)
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Pokémon House (Ilha Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Ember	Fogo
30	Tail Whip	Normal
32	Stomp	Normal
35	Growl	Normal
39	Fire Spin	Fogo
43	Take Down	Normal
48	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum

78 RAPIDASH



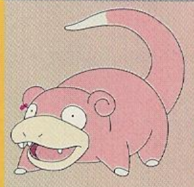
Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Ember	Fogo
-	Tail Whip	Normal
-	Stomp	Normal
-	Growl	Normal
39	Fire Spin	Fogo
47	Take Down	Normal
55	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum

79 SLOWPOKE



Evolui para: 80.Slowbro(Level 37)
Tipo: Água/Psíquico
Onde é encontrado: Cidade Celadon, Safari Zone, Ilhas Seafoam e Rota 10 (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Confusion	Psíquico
18	Disable	Normal
22	Headbutt	Normal
27	Growl	Normal
33	Water Gun	Água
40	Amnesia	Psíquico
48	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 20, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 03, 04, 05



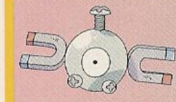
80 SLOWBRO

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Psíquico
Onde é encontrado: Ilhas Seafoam, Rota 23 e Unknown Dungeon (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Confusion	Psíquico
-	Disable	Normal
-	Headbutt	Normal
-	Growl	Normal
-	Water Gun	Água
37	Withdraw	Água
44	Amnesia	Psíquico
55	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 03, 04, 05



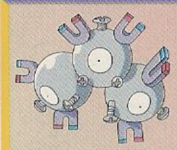
81 MAGNEMITE

Evolui para: 82.Magnetom (Level 30)
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Power Plant

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
21	Sonicboom	Normal
25	Thundershock	Elétrico
29	Supersonic	Normal
35	Thunder Wave	Elétrico
41	Swift	Normal
47	Screech	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 20, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 45, 50
HMs que pode usar: Nenhum



82 MAGNETON

Evolui para: Estágio final
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Power Plant, Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Sonicboom	Normal
-	Thundershock	Elétrico
-	Supersonic	Normal
38	Thunder Wave	Elétrico
46	Swift	Normal
54	Screech	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 20, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 45, 50
HMs que pode usar: Nenhum



83 FARFETCH'D

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Cidade Vermilion

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Sand Attack	Normal
7	Leer	Normal
15	Fury Attack	Normal
23	Swords Dance	Normal
31	Agility	Psíquico
39	Slash	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 08, 09, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01, 02



84 DODUO

Evolui para: 85. Dodrio (Level 31)
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Rota 16, 17, 18 e Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
20	Growl	Normal
24	Fury Attack	Normal
30	Drill Peck	Voador
36	Rage	Normal
40	Tri-Attack	Normal
44	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 04, 06, 08, 09, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 43, 44, 49, 50
HMs que pode usar: 02



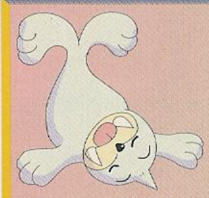
85 DODRIO

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Growl	Normal
-	Fury Attack	Normal
-	Drill Peck	Voador
36	Rage	Normal
40	Tri-Attack	Normal
44	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 04, 06, 08, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 43, 44, 49, 50
HMs que pode usar: 02



86 SEEL

Evolui para: 87.Dewgong (Level 34)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Ilhas Seafoam

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Headbutt	Normal
30	Growl	Normal
35	Aurora Beam	Gelo
40	Rest	Psíquico
45	Take Down	Normal
50	Ice Beam	Gelo

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 20, 31, 32, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03, 04



87 DEWGONG

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Gelo
Onde é encontrado: Ilhas Seafoam

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Headbutt	Normal
-	Growl	Normal
35	Aurora Beam	Gelo
44	Rest	Psíquico
50	Take Down	Normal
56	Ice Beam	Gelo

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 20, 31, 32, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03, 04



88 GRIMER

Evolui para: 89.Muk (Level 38)
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Pokémon House (Ilhas Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Disable	Normal
30	Poison Gas	Venenoso
33	Minimize	Normal
37	Sludge	Venenoso
42	Harden	Normal
48	Screech	Normal
55	Acid Armor	Venenoso

TMs que pode usar: 06, 08, 20, 21, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50
HMs que pode usar: Nenhum



89 MUK

Evolui para: Estágio final
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Pokémon House (Ilhas Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Disable	Normal
-	Poison Gas	Venenoso
-	Minimize	Normal
-	Sludge	Venenoso
42	Harden	Normal
48	Screech	Normal
55	Acid Armor	Venenoso

TMs que pode usar: 06, 08, 15, 20, 21, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50
HMs que pode usar: Nenhum

90 SHELDER

Evolui para: 91. Cloyster (use a Water Stone)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 6, 11, Cidade Vermilion, Cidade Cerulean e Ilhas Seafoam (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Withdraw	Água
18	Supersonic	Normal
23	Clamp	Água
30	Aurora Beam	Gelo
39	Leer	Normal
50	Ice Beam	Ice

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 44, 47, 49, 50
HMs que pode usar: 03



91 CLOYSTER

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Gelo
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Withdraw	Água
-	Supersonic	Normal
-	Clamp	Água
-	Aurora Beam	Gelo
50	Spike Cannon	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 44, 47, 49, 50
HMs que pode usar: 03



92 GASTLY

Evolui para: 93.Haunter (Level 25), 94.Gengar (Troca)
Tipo: Fantasma/ Venenoso
Onde é encontrado: Pokémon Tower (Cidade Lavender)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Lick	Fantasma
-	Confuse Ray	Fantasma
-	Nightshade	Fantasma
27	Hypnosis	Psíquico
35	Dream Eater	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 20, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 34, 36, 42, 44, 46, 47, 50
HMs que pode usar: Nenhum



93 HAUNTER

Evolui para: 94.Gengar (Troca)
Tipo: Fantasma/ Venenoso
Onde é encontrado: Pokémon Tower (Cidade Lavender)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Lick	Fantasma
-	Confuse Ray	Fantasma
-	Nightshade	Fantasma
29	Hypnosis	Psíquico
38	Dream Eater	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 20, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 34, 36, 42, 44, 46, 47, 50
HMs que pode usar: Nenhum



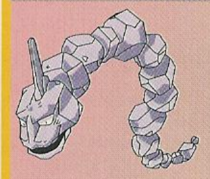
94 GENGAR

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fantasma/Venenoso
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Lick	Fantasma
-	Confuse Ray	Fantasma
-	Nightshade	Fantasma
29	Hypnosis	Psíquico
38	Dream Eater	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 34, 35, 36, 40, 42, 44, 46, 47, 50
HMs que pode usar: 04



95 ONIX

Evolui para: Estágio final
Tipo: Pedra/Terrestre
Onde é encontrado: Túnel de Pedra, Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Screech	Normal
15	Bind	Normal
19	Rock Throw	Pedra
25	Rage	Normal
33	Slam	Normal
43	Harden	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 36, 40, 44, 47, 48, 50
HMs que pode usar: 04



96 DROWZEE

Evolui para: 97.Hypno (Level 26)
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Rota 11

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Hypnosis	Psíquico
12	Disable	Normal
17	Confusion	Psíquico
24	Headbutt	Normal
29	Poison Gas	Venenoso
32	Psychic	Psíquico
37	Meditate	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 42, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 05



97 HYPNO

Evolui para: Estágio final
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Hypnosis	Psíquico
-	Disable	Normal
-	Confusion	Psíquico
-	Headbutt	Normal
33	Poison Gas	Venenoso
37	Psychic	Psíquico
43	Meditate	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 42, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 05

98 KRABBY



Evolui para: 99. Kingler (Level 28)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 4, 6, 11, 12, 13, 17, 18, 24, 25, Cidade Fuchsia, Cidade Cerulean, Cidade Vermilion e Safari Zone; Ilhas Seafoam (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bubble	Água
-	Leer	Normal
20	Vice Grip	Normal
25	Guillotine	Normal
30	Stomp	Normal
35	Crab Hammer	Água
40	Harden	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01, 03, 04

99 KINGLER



Evolui para: Estágio final
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 23 e Unknown Dungeon; Ilhas Seafoam (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bubble	Água
-	Leer	Normal
-	Vice Grip	Normal
25	Guillotine	Normal
34	Stomp	Normal
42	Crab Hammer	Água
49	Harden	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01, 03, 04

100 VOLTORB



Evolui para: 101. Electrode (Level 30)
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Rota 10, Power Plant

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Screech	Normal
17	Sonicbeam	Normal
22	Self Destruct	Normal
29	Light Screen	Psíquico
36	Swift	Normal
43	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 44, 45, 47, 50
HMs que pode usar: 05

101 ELECTRODE



Evolui para: Estágio final
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Caverna de Cerulean

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Screech	Normal
-	Sonicbeam	Normal
22	Self Destruct	Normal
29	Light Screen	Psíquico
40	Swift	Normal
50	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 15, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 44, 45, 47, 50
HMs que pode usar: 05

102 EXEGGCUTE



Evolui para: 103. Exeggutor (use a Leaf Stone)
Tipo: Planta/Psíquico
Onde é encontrado: Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Barrage	Normal
-	Hypnosis	Psíquico
25	Reflect	Psíquico
28	Leech Seed	Planta
32	Stun Spore	Planta
37	Poison Powder	Venenoso
42	Solarbeam	Planta
48	Sleep Powder	Planta

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 44, 46, 47, 50
HMs que pode usar: Nenhum

103 EXEGGUTOR



Evolui para: Estagio final
Tipo: Planta/Psíquico
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Barrage	Normal
-	Hypnosis	Psíquico
28	Stomp	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 44, 46, 47, 50
HMs que pode usar: 04

104 CUBONE



Evolui para: 105. Marowak (Level 28)
Tipo: Terrestre
Onde é encontrado: Torre Pokémon (Cidade Lavender)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bone Club	Terrestre
-	Growl	Normal
25	Leer	Normal
31	Focus Energy	Normal
38	Thrash	Normal
43	Bonemerang	Terrestre
46	Rage	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 04

105 MAROWAK



Evolui para: Estágio final
Tipo: Terrestre
Onde é encontrado: Victory Road, Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bone Club	Terrestre
-	Growl	Normal
-	Leer	Normal
33	Focus Energy	Normal
41	Thrash	Normal
48	Bonemerang	Terrestre
55	Rage	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 04

106 HITMONLEE



Evolui para: Estágio final
Tipo: Lutador
Onde é encontrado: Cidade Saffron

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Karate Chop	Lutador
-	Meditate	Psíquico
33	Rolling Kick	Lutador
38	Jump Kick	Lutador
43	Focus Energy	Normal
48	High Jump Kick	Lutador
53	Mega Kick	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 04



107 HITMONCHAN

Evolui para: Estágio final
Tipo: Lutador
Onde é encontrado: Cidade Saffron

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Comet Punch	Lutador
-	Agility	Psíquico
33	Fire Punch	Fogo
38	Ice Punch	Gelo
43	Thunder Punch	Elétrico
48	Mega Punch	Normal
53	Counter	Lutador

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 04



108 LICKITUNG

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rota 18

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wrap	Normal
-	Supersonic	Normal
7	Stomp	Normal
15	Disable	Normal
23	Defense Curl	Normal
31	Slam	Normal
39	Screech	Normal

TMs que pode usar: 01, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01, 03, 04



109 KOFFING

Evolui para: 110. Weezing
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Pokémon House (Ilhas Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Smog	Venenoso
32	Sludge	Venenoso
37	Smokescreen	Normal
40	Self Destruct	Normal
45	Haze	Gelo
48	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 06, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50
HMs que pode usar: Nenhum



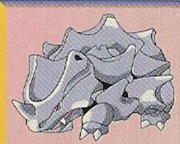
110 WEEZING

Evolui para: Estágio final
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Pokémon House (Ilhas Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Smog	Venenoso
-	Sludge	Venenoso
39	Smokescreen	Normal
43	Self Destruct	Normal
49	Haze	Gelo
53	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 06, 15, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50
HMs que pode usar: Nenhum



111 RHYHORN

Evolui para: 112. Rhydon (Level 42)
Tipo: Terrestre/Pedra
Onde é encontrado: Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Horn Attack	Normal
30	Stomp	Normal
35	Tail Whip	Normal
40	Fury Attack	Normal
45	Horn Drill	Normal
50	Leer	Normal
55	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 20, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04



112 RHYDON

Evolui para: Evolução final
Tipo: Terrestre/Pedra
Onde é encontrado: Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Horn Attack	Normal
-	Stomp	Normal
-	Tail Whip	Normal
-	Fury Attack	Normal
48	Horn Drill	Normal
55	Leer	Normal
64	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 03, 04



113 CHANSEY

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Safari Zone e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Double Slap	Normal
24	Sing	Normal
30	Growl	Normal
38	Minimize	Normal
44	Defense Curl	Normal
48	Light Screen	Psíquico
54	Double Edge	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 40, 41, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 04, 05



114 TANGELA

Evolui para: Estágio final
Tipo: Planta
Onde é encontrado: Rota 21

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Constrict	Normal
-	Bind	Normal
29	Absorb	Planta
32	Poison Powder	Venenoso
36	Stun Spore	Planta
39	Sleep Powder	Planta
45	Slam	Normal
49	Growth	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 31, 32, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01



115 KANGASKHAN

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Comet Punch	Normal
-	Rage	Normal
26	Bite	Normal
31	Tail Whip	Normal
36	Mega Punch	Normal
41	Leer	Normal
46	Dizzy Punch	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 03, 04



116 HORSEA

Evolui para: 117.Seadra (Level 32)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Ilha Cinnabar, Rota 19, 20, 21, e Ilhas Seafoam (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bubble	Água
19	Smokescreen	Normal
24	Leer	Normal
30	Water Gun	Água
37	Agility	Psíquico
45	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



117 SEADRA

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água
Onde é encontrado: Unknown Dungeon, Rota 23 e Ilhas Seafoam (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bubble	Água
19	Smokescreen	Normal
24	Leer	Normal
30	Water Gun	Água
41	Agility	Psíquico
52	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



118 GOLDEEN

Evolui para: 119. Seaking (Level 33)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 4, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, Cidade Cerulean, Cidade Fuchsia, Ilhas Seafoam e Ilha Cinnabar (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Tail Whip	Normal
19	Supersonic	Normal
24	Horn Attack	Normal
30	Fury Attack	Normal
37	Waterfall	Água
45	Horn Drill	Normal
54	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 07, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



119 SEAKING

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água
Onde é encontrado: Cidade Fuchsia, Rota 23 e Unknown Dungeon (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Tail Whip	Normal
-	Supersonic	Normal
24	Horn Attack	Normal
30	Fury Attack	Normal
39	Waterfall	Água
48	Horn Drill	Normal
54	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 07, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



120 STARYU

Evolui para: 121.Starmie (use a Water Stone)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 19, 20, 21, Ilhas Seafoam e Ilha Cinnabar (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
17	Water Gun	Água
22	Harden	Normal
27	Recover	Normal
32	Swift	Normal
37	Minimize	Normal
42	Light Screen	Psíquico
47	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 03, 05



121 STARMIE

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Psíquico
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Water Gun	Água
-	Harden	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 03, 05



122 MR. MIME

Evolui para: Estágio final
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Rota 2

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Confusion	Psíquico
-	Barrier	Psíquico
23	Light Screen	Psíquico
31	Double Slap	Normal
39	Meditate	Psíquico
47	Substitute	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 45, 46, 50
HMs que pode usar: 05



123 SCYTHER

Evolui para: Estágio final
Tipo: Inseto/Voador
Onde é encontrado: Safari Zone e Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Quick Attack	Normal
17	Leer	Normal
20	Focus Energy	Normal
24	Double Team	Normal
29	Slash	Normal
35	Swords Dance	Normal
42	Agility	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha

124 JYNX

Evolui para: Estágio final
Tipo: Gelo/Psíquico
Onde é encontrado: Cidade Cerulean

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Lovely Kiss	Normal
15	Sing	Normal
23	Double Slap	Normal
31	Ice Punch	Gelo
39	Meditate	Normal
47	Blizzard	Gelo

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 46, 50
HMs que pode usar: Nenhum



125 ELECTABUZZ

Evolui para: Estágio final
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Power Plant

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Quick Attack	Normal
-	Leer	Normal
34	Thunder Shock	Elétrico
37	Screech	Normal
42	Thunder Punch	Elétrico
49	Light Screen	Psíquico
54	Thunder	Elétrico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 40, 44, 45, 46, 50
HMs que pode usar: 04, 05
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



126 MAGMAR

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Pokémon House (Ilha Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Ember	Fogo
36	Leer	Normal
39	Confuse Ray	Fantasma
43	Fire Punch	Fogo
48	Smokescreen	Normal
52	Smog	Venenoso
55	Flamethrower	Fogo

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 46, 50
HMs que pode usar: 04
*Só pode ser encontrado na versão Azul



127 PINSIR

Evolui para: Estágio final
Tipo: Inseto
Onde é encontrado: Safari Zone, Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Vice Grip	Normal
25	Seismic Toss	Lutador
30	Guillotine	Normal
36	Focus Energy	Normal
43	Harden	Normal
49	Slash	Normal
54	Swords Dance	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 19, 20, 31, 32, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01
*Só pode ser encontrado na versão Azul



128 TAUROS

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
21	Stomp	Normal
28	Tail Whip	Normal
35	Leer	Normal
44	Rage	Normal
51	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 13, 14, 15, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 04



129 MAGIKARP

Evolui para: 130. Gyrados (Level 20)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 12, 13, 17 e 18; Cidade Fuchsia (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Splash	Normal
15	Tackle	Normal

TMs que pode usar: Nenhum
HMs que pode usar: Nenhum



130 GYARADOS

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Voador
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
20	Bite	Normal
25	Dragon Rage	Dragão
32	Leer	Normal
41	Hydro Pump	Água
52	Hydro Beam	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03, 04



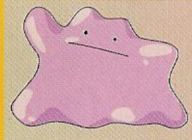
131 LAPRAS

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Gelo
Onde é encontrado: Cidade Saffron

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Water Gun	Água
-	Growl	Normal
16	Sing	Normal
20	Mist	Gelo
25	Body Slam	Normal
31	Confuse Ray	Fantasma
38	Ice Beam	Gelo
46	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 22, 23, 24, 25, 29, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 46, 50
HMs que pode usar: 03, 04



132 DITTO

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rota 13, 14, 15, 23 e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Transform	Normal

TMs que pode usar: Nenhum
HMs que pode usar: Nenhum



133 EEVEE

Evolui para: Vaporeon (use a Water Stone), Jolteon (use a Thunder Stone) ou Flareon (use a Fire Stone)
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Mansão Celadon (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Sand Attack	Normal
27	Quick Attack	Normal
31	Tail Whip	Normal
37	Bite	Normal
45	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum



134 VAPOREON

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Sand Attack	Normal
27	Quick Attack	Normal
31	Water Gun	Água
37	Tail Whip	Normal
40	Bite	Normal
42	Acid Armor	Venenoso
44	Haze	Gelo
48	Mist	Gelo
54	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



135 JOLTEON

Evolui para: Estágio final
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Sand Attack	Normal
27	Quick Attack	Normal
31	Thunder Shock	Elétrico
37	Tail Whip	Normal
40	Thunderwave	Elétrico
42	Double Kick	Lutador
44	Agility	Psíquico
48	Pin Missile	Inseto
54	Thunder	Elétrico

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 15, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 50
HMs que pode usar: 05



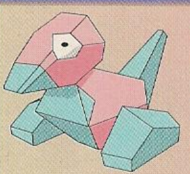
136 FLAREON

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Sand Attack	Normal
27	Quick Attack	Normal
31	Ember	Fogo
37	Tail Whip	Normal
40	Bite	Normal
42	Leer	Normal
44	Fire Spin	Fogo
48	Rage	Normal
54	Flamethrower	Fogo

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum



137 PORYGON

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Sharpen	Normal
-	Conversion	Normal
23	Psybeam	Psíquico
28	Harden	Normal
35	Agility	Psíquico
42	Tri-Attack	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 13, 14, 15, 20, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 05



138 OMANYTE

Evolui para: 139.Omastar (Level 40)
Tipo: Pedra/Água
Onde é encontrado: Helix Fossil

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Water Gun	Água
-	Withdraw	Água
34	Horn Attack	Normal
39	Leer	Normal
46	Spike Cannon	Normal
53	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 33, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 03



139 OMASTAR

Evolui para: Estágio final
Tipo: Pedra/Água
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Water Gun	Água
-	Withdraw	Água
-	Horn Attack	Normal
39	Leer	Normal
44	Spike Cannon	Normal
49	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



140 KABUTO

Evolui para: 141.Kabutops (Level 40)
Tipo: Pedra/Água
Onde é encontrado: Dome Fossil

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Harden	Normal
34	Absorb	Planta
39	Slash	Normal
44	Leer	Normal
49	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 33, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 03



141 KABUTOPS

Evolui para: Estágio final
Tipo: Pedra/Água
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Harden	Normal
-	Absorb	Planta
-	Slash	Normal
46	Leer	Normal
53	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 02, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



142 AERODACTYL

Evolui para: Estágio final
Tipo: Pedra/Voador
Onde é encontrado: Old Amber

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wing Attack	Voador
-	Agility	Psíquico
33	Supersonic	Normal
38	Bite	Normal
45	Take Down	Normal
54	Hyper Beam	Normal

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 23, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02

143 SNORLAX



Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rota 12 e 16

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Headbutt	Normal
-	Amnesia	Psíquico
-	Rest	Psíquico
35	Body Slam	Normal
41	Harden	Normal
48	Double Edge	Normal
56	Hyper Beam	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 40, 44, 46, 48, 50
HMs que pode usar: 03, 04

144 ARTICUNO



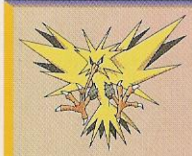
Evolui para: Estágio final
Tipo: Gelo/Voador
Onde é encontrado: Ilhas Seafoam

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Ice Beam	Gelo
51	Blizzard	Gelo
55	Agility	Psíquico
60	Mist	Gelo

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02

145 ZAPDOS



Evolui para: Estágio final
Tipo: Elétrico/Voador
Onde é encontrado: Power Plant

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Thunder Shock	Elétrico
-	Drill Peck	Voador
51	Thunder	Elétrico
55	Agility	Psíquico
60	Light Screen	Psíquico

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 45, 50
HMs que pode usar: 02, 05

146 MOLTRES



Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo/Voador
Onde é encontrado: Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Fire Spin	Fogo
51	Leer	Normal
55	Agility	Psíquico
60	Sky Attack	Voador

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02

147 DRATINI



Evolui para: 148.Dragonair (Level 30), 149.Dragonite (Level 55)
Tipo: Dragão
Onde é encontrado: Safari Zone (pescando), Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wrap	Normal
-	Leer	Normal
10	Thunder Wave	Elétrico
20	Agility	Psíquico
30	Slam	Normal
40	Dragon Rage	Dragão
50	Hyper Beam	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 50
HMs que pode usar: 03

148 DRAGONAIR



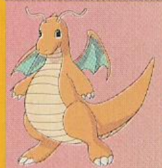
Evolui para: 149.Dragonite (Level 55)
Tipo: Dragão
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wrap	Normal
-	Leer	Normal
-	Thunder Wave	Elétrico
20	Agility	Psíquico
35	Slam	Normal
45	Dragon Rage	Dragão
55	Hyper Beam	Normal

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 50
HMs que pode usar: 03

149 DRAGONITE



Evolui para: Estágio final
Tipo: Dragão
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wrap	Normal
-	Leer	Normal
-	Thunder Wave	Elétrico
-	Agility	Psíquico
35	Slam	Normal
45	Dragon Rage	Dragão
60	Hyper Beam	Normal

TMs que pode usar: 02, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 50
HMs que pode usar: 03, 04

150 MEWTWO

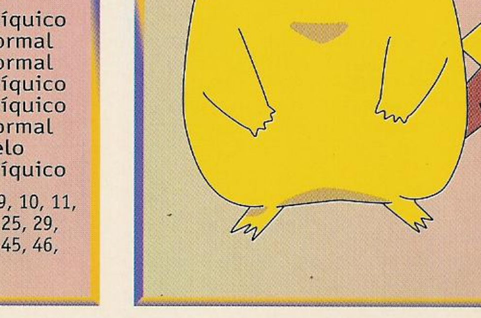


Evolui para: Estágio final
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Confusion	Psíquico
-	Disable	Normal
-	Swift	Normal
63	Barrier	Psíquico
66	Psychic	Psíquico
70	Recover	Normal
75	Mist	Gelo
81	Amnesia	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 04, 05

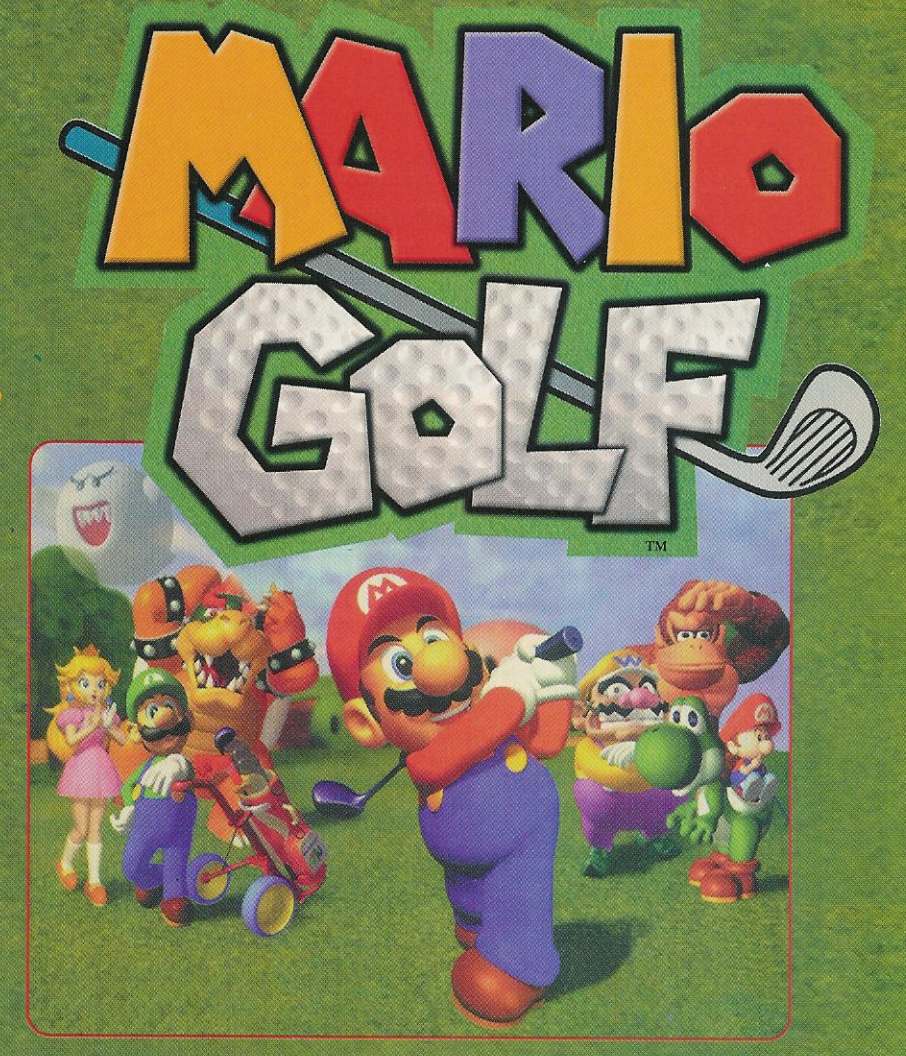


Guia Rápido de Habilidades

Cada Pokémon consegue aprender até quatro habilidades por vez. Se quiser saber mais do que isso, será preciso esquecer alguma habilidade para aprender outra no lugar. As habilidades são conseguidas a medida que seu Pokémon ganha experiência ou se certos itens escondidos chamados TM (Technical Machines) e HM (Hidden Machines) forme encontrados. Para melhores resultados, procure sempre usar os itens de acordo com o tipo de cada Pokémon. Mais um detalhe: os HM podem ser usados diversas vezes em Pokémon diferentes; já o TM só funciona uma vez.

Nº	Nome da Habilidade	Tipo	Descrição	Localização
			TM	
1	Mega Punch	Normal	Ataque normal	Loja de Celadon (2º andar), Montanha da Lua
2	Razor Wind	Normal	Guarda energia no 1º ataque e descarrrega no 2º	Cidade Celadon (2º andar da Loja e Game Corner)
3	Swords	Normal	Aumenta força do ataque	Cidade Saffron (Silph Co.)
4	Whirlwind	Normal	Termina automaticamente a luta	Rota 4
5	Mega Kick	Normal	Ataque normal	Loja de Celadon (2º andar), Victory Road
6	Toxic	Venenoso	A cada rodada, o efeito do veneno aumenta	Ginásio de Fuchsia
7	Horn Drill	Normal	Se funcionar, derrota o inimigo automaticamente	Cidade Celadon (2º andar da Loja e Game Corner)
8	Body Slam	Normal	Ataque normal (com 30% de chance de paralisar o inimigo)	S.S.Anne
9	Take Down	Normal	Normal. Seu Pokémon perde apenas um quarto da energia que o inimigo perde	Loja de Celadon (2º andar), Cidade Saffron (Silph Co.)
10	Double-Edge	Normal	Igual ao Take Down	Cidade Celadon (Game Corner)
11	Bubblebeam	Água	Ataque normal (com 10% de chance de diminuir a velocidade do inimigo)	Ginásio de Cerulean
12	Water Gun	Água	Ataque normal	Montanha da Lua
13	Ice Beam	Gelo	Ataque normal (com 10% de chance de congelar o inimigo)	Loja de Celadon (último andar)
14	Blizzard	Gelo	Ataque normal (com 30% de chance de congelar o inimigo)	Pokémon House
15	Hyper Beam	Normal	Perde a vez de jogar	Celadon Coin Exchange
16	Pay Day	Normal	Dinheiro extra após a luta	Rota 12
17	Submission	Lutador	Igual ao Take Down	Loja de Celadon (2º andar), Victory Road
18	Counter	Lutador	Faz o oponente perder duas vezes mais pontos (funciona só contra ataques físicos)	Loja de Celadon (balcão do 3ºandar)
19	Seismic Toss	Lutador	Energia tirada do inimigo é igual ao nível de experiência do seu Pokémon	Rota 25
20	Rage	Normal	Quanto mais seu Pokémon apanhar, mais seus pontos de ataque irão aumentar	Rota 15
21	Mega Drain	Planta	Absorve energia do inimigo igual à metade da força de seu ataque	faltou
22	Solarbeam	Planta	Guarda energia solar no 1º ataque e descarrrega no 2º	Ilha Cinnabar
23	Dragon Rage	Dragão	Tira 40 pontos de energia do inimigo	Cidade Celadon
24	Thunderbolt	Elétrico	Ataque normal (que paralisa o inimigo)	Ginásio de Vermilion
25	Thunder	Elétrico	Ataque normal (com 10% de chance de paralisar o inimigo)	Power Plant
26	Earthquake	Terrestre	Ataque normal (não faz efeito em Pokémon do tipo voador)	Cidade Saffron (Silph Co.)
27	Fissure	Terrestre	Se funcionar, derrota o inimigo automaticamente (não faz efeito em Pokémon do tipo voador)	Ginásio de Viridian
28	Dig	Terrestre	Seu Pokémon cava um buraco na 1ª jogada e ataca na 2ª	Cidade Cerulean
29	Psychic	Psíquico	Ataque normal com 10% de chance de reduzir o golpe especial do inimigo	Cidade Saffron
30	Teleport	Psíquico	Encerra a batalha automaticamente (não funciona contra treinadores)	Rota 9
31	Mimic	Normal	Seu Pokémon pode usar os ataques especiais do inimigo	Cidade Saffron
32	Double Team	Normal	Aumenta suas chances de escapar de lutas	Loja de Celadon (2º andar) e Cidade Fuchsia (Safari Zone)
33	Reflect	Psíquico	Reduz pela metade os danos que seu pokémon recebe (funciona apenas em ataques físicos)	Loja de Celadon (2º andar) e Power Plant
34	Bide	Normal	Perde duas ou três jogadas, depois tira duas vezes mais energia do inimigo	Ginásio de Pewter
35	Metronome	Normal	Produz vários ataques aleatoriamente	Ilha Cinnabar (Pokémon Lab)
36	Self Destruct	Normal	Ataque muito poderoso (mas faz o Pokémon perder toda energia)	Cidade Saffron (Silph Co.)
37	Egg Bomb	Normal	Ataque normal	Loja de Celadon (2º andar) e Cidade Fuchsia
38	Fire Blast	Fogo	Ataque normal (com 20% de chances de queimar o inimigo)	Ginásio da Ilha Cinnabar
39	Swift	Normal	Ataque normal (eficiente 100% das vezes)	Rota 12
40	Skull Bash	Normal	Seu Pokémon abaixa a cabeça na 1ª rodada e ataca na 2ª	Cidade Fuchsia (Safari Zone)
41	Softboiled	Normal	Recupera metade de seus pontos máximos de energia	Cidade Celadon
42	Dream Eater	Psíquico	Enquanto o inimigo dorme, seu Pokémon absorve sua energia	Cidade Veridian
43	Sky Attack	Voador	Guarda energia no 1º ataque e descarrrega no 2º	Victory Road
44	Rest	Psíquico	Se funcionar, recupera toda sua energia (mas perde duas rodadas de ataque)	S.S. Anne
45	Thunder Wave	Elétrico	Paralisa o adversário	Rota 24
46	Psywave	Psíquico	Dano causado é igual a 1,5 vezes o nível de experiência do seu Pokémon	Ginásio de Saffron
47	Explosion	Normal	Se funcionar, derrota o inimigo em um ataque	Victory Road
48	Rock Slide	Pedra	Ataque normal	Loja de Celadon (último andar)
49	Tri Attack	Normal	Ataque normal	Loja de Celadon (último andar)
50	Substitute	Normal	Seu Pokémon cria um clone de si mesmo, que luta automaticamente	Cidade Celadon (Coin Exchange)
			HM	
1	Cut	Normal	Corta arbustos/Ataque normal	S.S. Anne
2	Fly	Voador	Transporta para qualquer local do mapa/Seu Pokémon voa na 1ª jogada e ataca na 2ª	Rota 16
3	Surf	Água	Atravessa oceano/Ataque normal	Cidade Fuchsia (Safari Zone)
4	Strenght	Normal	Ataque normal	Cidade Fuchsia
5	Flash	Normal	Ilumina locais escuros/Diminui a precisão dos inimigos	Rota 2

Diversão total tacada após tacada. Eduardo Trivella dá os primeiros toques para você se dar bem no jogo



Depois daquela festança toda em **Mario Party**, a Nintendo resolveu levar todo mundo pra bater um golfe desencanado com o novíssimo **Mario Golf**. Entre os participantes temos o próprio bigodudo, seu irmão Luigi, a eterna Princesa Peach, Donkey, Baby Mario, Yoshi, Wario e os novos Plum e Charlie.

No começo são apenas quatro deles para escolher, mas conforme você vai vencendo, novos vão aparecendo.

A disputa é bem bacana e é bom ninguém se deixar impressionar pelas imagens fofinhas que aparecem logo na abertura, porque o game é bem bacaninha. Tudo bem que o golf não é o esporte nacional do brasileiro e quase ninguém pratica o esporte por aqui, mas é só aprender a jogar que você não vai mais querer parar.

Os gráficos são muito bem feitos, com cenários cheios de árvores, lagos, grama alta, baixa e bancos de areia. Há câmeras que acompanham o trajeto da bola por diversos ângulos e existem vários recursos para você visualizar melhor uma tacada. A jogabilidade é simples e só dá um certo trabalho para pegar a manha geral da brincadeira, mas feito isso, vira uma moleza só. E como você já deve ter imaginado, o som é o de menos aqui. O importante mesmo é a diversão e em **Mario Golf** ela está presente de montão e até quem nunca viu um taco de verdade vai se amarrar e sair jogando. É verdade!

Tem pra todo mundo!

Diversidade é o que não falta aqui: são sete modos principais e vários deles podem ser disputados por vários jogadores. Vamos a eles!

Tournament - Básico. Faça o maior núme ro de buracos com o menor número de tacadas. Consiga bastante pontos para abrir novos campos.

Get Character - Jogue contra outro personagem. Se vencê-lo, você pode usá-lo em outros modos. São mais de quinze figurinhas bem conhecidas e outras nem tanto.

Ring Shot - Teste sua pontaria e habilidade jogando a bola por dentro dos arcos.

Speed Golf - Correria. Complete os buracos antes dos adversários e seja o campeão.

Stroke - Vence o golfista com o menor número total de tacadas.

Mini-Golf - Num joguinho bonitinho, não poderia faltar um golfezinho lindinho.

Training - Se você tem dificuldade em colocar a bola dentro de algum buraco, nada melhor que um bom treino.

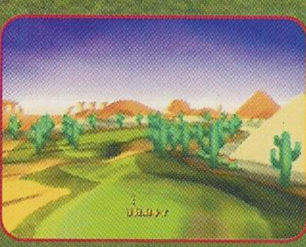
As primeiras tacadas

Vamos dar uma geral no modo Torneio. Sabendo o como se dar bem aqui, você se virará em todos os outros modos.

Se ainda estiver se acostumando ao game, procure escolher um personagem que tenha uma tacada Straight (reta). Antes de dar a primeira tacada, dê um pause e escolha a opção Course View (visão geral) para dar uma olhada no mapa. As partes verdes-claras são grama baixa e as verdes-escuras, grama alta. Evite seguir por onde há grama verde-escura pois ali é preciso dar uma tacada mais forte para a bola alçar vôo. Fuja também de áreas com muitas árvores, bancos de areia e, é lógico, lagos.

Se você prestar atenção na tela, verá que no canto superior esquerdo está escrito a palavra Rest (o que falta) juntamente com um número ao lado. Esse é o número de jardas que restam para chegar ao buraco. Com o botão R, você vê uma grade que indica aproximadamdnte onde sua bola vai cair se você der uma tacada com a força total com o taco selecionado. Use os botões C para ter uma visão da pista.

E é tudo tão descomplicado que você nem precisa se preocupar em escolher o taco correto – o computador já faz isso para você – mas se quiser adotar outra estratégia, pressione a Alavanca de Controle para cima ou para baixo e pegue outro taco. Segure o botão Z e use a Alavanca de Controle para escolher o lugar onde vai bater na bolinha. Batendo mais embaixo, ela voará mais alto; mais em cima, ela irá rasteira; mais para esquerda dará um efeito para a direita e vice-versa. Você começa com seis Power Shots, ou tacadas especiais, que são mais fortes que as normais. Aperte o botão B para alternar entre as tacadas normais e especiais.

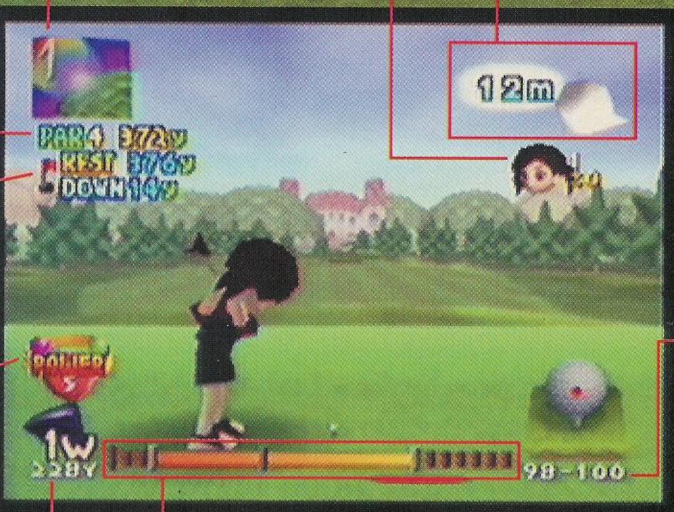


Para fazer o Swing, isto é, balançar o taco no ar, pressione o botão A. Aperte novamente quando a barra móvel estiver em cima de cada uma das marcas das extremidades da longa barra fixa. Desse jeito você consegue um "nice shot" e se estiver usando uma das tacadas especiais, ele não será diminuída de seu total.

Você tem um número de tacadas para acertar cada buraco. Se ultrapassar esse número, significa que vo-cê perdeu o Par, e a cada tacada extra, perde um ponto. Se conseguir um Par, você zerou o buraco. Um Birdie quer dizer que você conseguiu acertar o buraco com menos tacadas que o exigido. Quando chegar bem perto do buraco, você usará um taco menor que serve especialmente para esse tipo de jogada. Mire bem no buraco e corra pro abraço.

Tela de jogo

Sabendo o que cada marcador da tela indica, fica muito mais fácil de jogar e se divertir. Então veja aqui para o que serve cada um dos indicadores e caia na diversão



COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	10
Som	9,0
Jogabilidade	9,5
Diversão	10
Replay	9,5

Nota final
9,6

DADOS

JOGADORES





CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Golf
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Camelot
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	128 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades



Paciência é o segredo para se divertir

Antes de sair contando para todo mundo que você pegou um peixe gigantesco no primeiro game de pescaria para N64, responda rápido: qual é a principal característica de um bom pescador? Se você disse paciência, acertou!

Em In-Fisherman Bass Hunter 64, persistência é fundamental e é a melhor dica para se sair bem. Não pense que é só jogar a isca na água e puxar o escamoso. Você precisa ligar o motor do barco e explorar todo o lago, buscando a melhor posição para encontrar peixes de bom tamanho.

O game não é nenhuma maravilha dos videogames: a parte sonora é meio fraca e falta um pouco de emoção. E quem jogou Zelda 64 vai perceber que a pescaria deste game é melhor, mais divertida e até mais realista do que este Bass Hunter 64. Mas tudo poderia ser pior, não fosse a qualidade dos gráficos – faz tempo bom, chove, há neblina e até a transparência da água muda – e há uns belos efeitos de luz refletidos no espelho de água. A variedade de espécies aquáticas também é legal. Algumas só ligam para as iscas que boiam, outras só abocanham a comida em movimento. Equipamentos não faltam: são vários tipos de iscas e dá até para pegar uma barco melhor. Ainda há o modo Championship, no qual você compete com outros pescadores para ver quem consegue pegar um número determinado de peixes em um período de tempo pré-estabelecido. Nesta modalidade, você precisa pesar os peixes para mudar de estágio, por isso não adianta ficar contando mentiras de pescador, porque tudo tem que ser provado na balança. Espertalhão!

Pegue todos os escamosos

A primeira coisa a fazer no começo do jogo é prestar atenção ao sonar que fica na parte superior direita da tela. Quando o alvo está próximo – o aparelho também informa a distância –, surge um ícone com a forma de peixe no visor do equipamento. Neste momento, desligue o motor e descarregue a linha da vara.

A Alavanca de Controle regula a distância do lançamento e você pode jogar a isca em qualquer direção, graças à jogabilidade precisa. Quanto maior a pressão exercida para baixo, mais longe é arremessado o anzol. Outra dica importante é ir puxando a linha bem lentamente, para dar a impressão de que a isca artificial está nadando. Esta técnica atrai a atenção dos peixes e aumenta as suas chances de capturá-los. Se isso acontecer (usando o Rumble Pak você sente uns belos trancos), não se afobe. Vá puxando a linha com moderação, para não correr o risco de quebrá-la e mantenha sempre a vara puxada para trás, evitando que a linha fique frouxa. Isso também cansa o bicho, que vai cedendo cada vez mais e aí é só trazê-lo até o barco e abrir aquele sorriso carismático.

Rogerio Motoda



COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	7,5
Som	6,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	6,0
Replay	7,0
Nota final	6,8

DADOS

JOGADORES

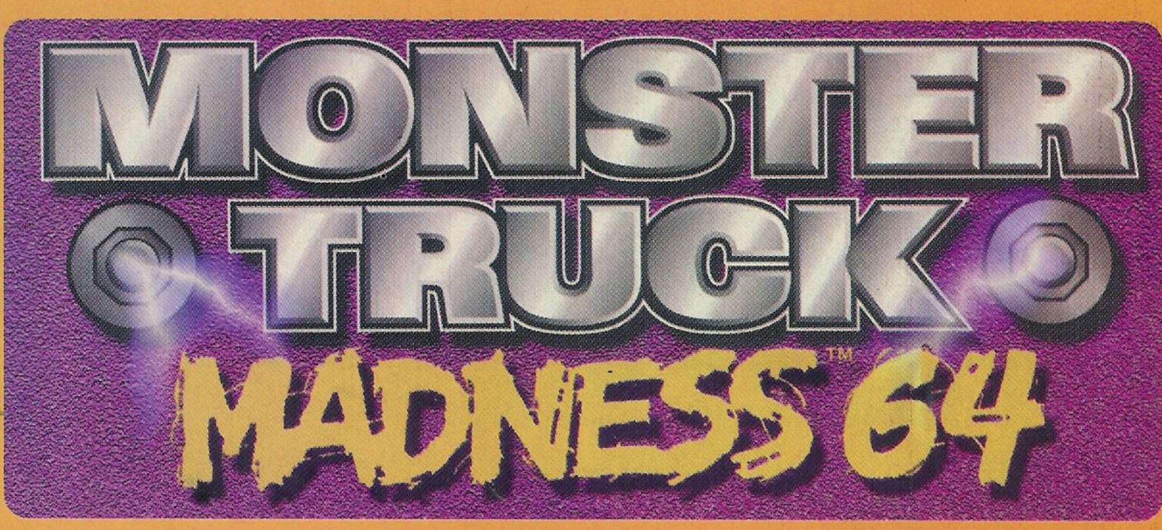
CARTUCHO DE EXPANSÃO

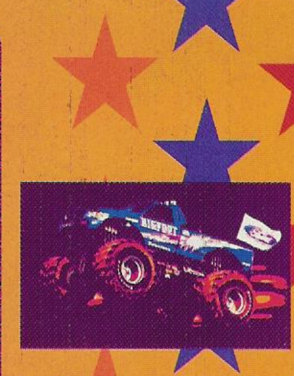
RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Esporte/Pesca
Publisher:	Rockstar Games
Desenvolvimento:	Gearhead Entertainment
Cartucho de memória:	Sim (3 slots)
Tamanho:	64 megabits
Recomendado para:	Todas as idades









CARRÕES ANIMAIS BOTAM PRA QUEBRAR

O que você faria se tivesse uma caminhonete com rodas gigantescas (bigfoot, em inglês), motor superpotente e uma arena prontinha pra detonar? É claro que iria pisar fundo e arrebentar tudo o que estivesse pela frente, só pela diversão. Esta é a sensação que todo mundo vai sentir ao jogar este Monster Truck Madness 64.

Estes carrões são superpopulares nos Estados Unidos e existe até uma competição especial para eles que faz um sucesso danado. Os veículos são gigantes e bem resistentes, prontos para aguentar muita pancada. São mais de vinte carrões oficiais do torneio (chamado Monster Truck) e todos com um visual muito louco. Até os carros dos astros da luta-livre Hollywood Hogan e Sting estão lá. Durante as corridas dá para encontrar itens especiais, como foguetes, escudos e até uma mola gigante, que estão espalhados pelas pistas e dão uma força nas horas complicadas. A narração do locutor é cheia de comentários engraçadinhos e a trilha sonora é bem pesada, na linha tecno-metal. Até aí, tudo bem.

Os gráficos não são um espetáculo, os cenários não são muito detalhados. O maior problema está na hora de tentar dirigir os tais Monster Trucks. A jogabilidade não é muito refinada e em alguns momentos chega a ser até grosseira. Tudo bem que não deve ser lá muito fácil de pilotar um carango destes, mas a jogabilidade deveria ajudar mais do que atrapalhar. Os movimentos não respondem rapidamente aos seus comandos e isso vai exigir uma boa dose de treinamento. Isso é uma pena, principalmente porque MTM 64 tem algumas sacadas bem legais que poderiam torná-lo um bom jogo. Por causa destes probleminhas, ele é só médio.

PABLO MIYAZAWA

DOMINE OS MONSTROS



Além dos modos de corrida tradicional, onde ganha quem chega primeiro (é claro), Monster Truck Madness 64 apresenta mais meia dúzia de modalidades esquisitas. Confira as opções:

Exhibition & Circuit

Os dois modos de corrida tradicionais. Comece pelo Exhibition, para ir se acostumando com a dirigibilidade. Depois, tente a sorte no modo de competição. É possível alterar as condições de tempo e clima, para dificultar ainda mais as coisas. Você só não pode esquecer de passar pelos checkpoints.





Soccer

Já passou pela sua cabeça algo mais grotesco do que bater um futebolzinho esperto guiando um caminhão? Pois é, tem louco pra tudo. Os ingredientes são dois Monster Trucks, uma bola e duas traves no campo. E o pior é que é divertido (a não ser pela dificuldade de controlar os carros).

Hockey

Mesmo esquema do futebol, só que aqui a bola é um pneu gigante e o campo é todo coberto de gelo. Quer dizer, se já era difícil dirigir o caminhão na grama, imagine aqui.





Summit Humble

De longe, o modo mais divertido do jogo. O objetivo é ficar parado sobre uma plataforma por mais tempo. O legal é poder fazer de tudo para empurrar os adversários para fora do seu território. Fica melhor ainda se jogado com mais três amigos.

Chase

Este modo também é criativo. Rola uma perseguição, onde um a três jogadores representam a polícia e os que sobram são os "bandidos". O objetivo da polícia é impedir que os bandidos terminem a corrida, que por sua vez precisam fugir e passar por dentro de checkpoints.





Tag

Modo bizarro de perseguição: um dos jogadores faz o papel de uma enorme galinha. Os outros devem fugir dela. Quem for pego se transforma na penosa. Ganha quem for o perseguidor por menos tempo.

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	7,3	Nota final
Som	6,7	6,6
Jogabilidade	5,7	
Diversão	6,5	
Replay	6,5	

DADOS

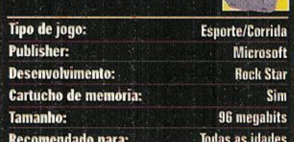
JOGADORES



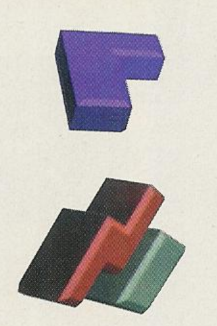
CARTUCHO DE EXPANSÃO

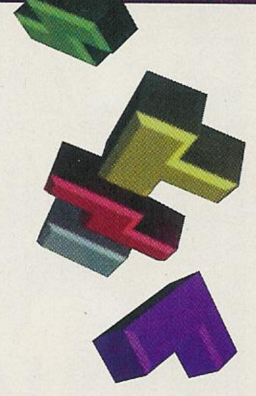


RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Esporte/Corrida
Publisher:	Microsoft
Desenvolvimento:	Rock Star
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	96 megabits
Recomendado para:	Todas as idades





THE NEW TETRIS

Novidade é o que não falta nesta nova versão

Você sabe: Tetris é uma mania mundial já há muitos anos e se existe algum ser humano neste planeta que não tenha jogado, não sabe o que está perdendo. O negócio é simples e viciante e quando os caras capricham do jeito que capricharam aqui, fica



ainda mais divertido.

Como sempre, você tem de eliminar o maior número de linhas que puder para se dar bem. Dá para detonar em quatro modos diferentes, então vamos a eles:

Marathon

Aqui você tem de se manter na disputa o maior tempo possível e conseguir eliminar o maior número de linhas que der. Conforme você evolui, as pedras passam a cair mais rapidamente.

Sprint

Junte o maior número de linhas possível em três minutos.

Ultra

Você tem que eliminar 150 linhas no menor tempo que conseguir.



Multiplayer

Permite jogar em até quatro pessoas e dá para fazer umas trapaças legais com seus amigos, jogando peças para o lado deles. Para detonar seus adversários, o negócio é eliminar mais de uma linha de uma vez para fazer com que a pilha de peças do seu amigo aumente. Claro que eles também podem fazer o mesmo com você.

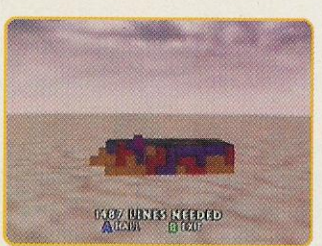
Para aumentar a diversão ainda há um submodo chamado Hot Potato Garbage (batata quente). Aqui, o lixo de todos os jogadores cai para o desavisado que estiver com a batata quente e aí o bicho pega para o lado dele. Quando o jogador com a batata limpa uma ou mais linhas, a encrenca passa para outra pessoa selecionada aleatoriamente.



O outro submodo do Multiplayer é o Directed Garbage, ou seja, lixo direcionado. Como já deu para perceber, o lance aqui é escolher um adversário e enviar todas as suas peças para ele. É só usar os botões C← ou → e decidir quem vai ser sua ex-amizade. É, porque isso é um jogo sujo sem tamanho, concorda?

As maravilhas do mundo

The New Tetris ainda tem outra novidade bacana. Existem aqui as sete maravilhas do mundo e para liberá-las você tem de atin



gir um certo nível de linhas eliminadas. Sempre que fizer isso, o jogo libera um novo cenário de fundo e uma nova música. Isso faz o game ficar bem interessante, mesmo porque todos os novos cenários são bonitões e as músicas legais e rolam até uns tecnos para quem curte.

Trocas rápidas

Outro diferencial desta versão para os demais Tetris é que dá para ver as três próximas peças que estão vindo para você, o que ajuda muito na hora de fazer uma jogada. Além disso, o jogador tem a possibilidade de trocar a peça que está caindo. Quer dizer, se estiver caindo uma peça que não interessa pra você numa determinada jogada, é só apertar o botão L e trocá-la. É um ótimo recurso, até porque na hora da troca, a peça que você escolheu começa a cair lá de cima da tela novamente, o que dá mais tempo para você trabalhar a jogada.



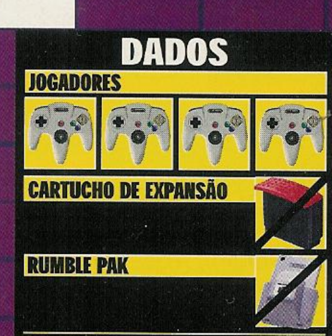
COMANDOS



AVALIAÇÃO

		Nota final
Gráficos	9,0	9,1
Som	8,5	
Jogabilidade	9,5	
Diversão	9,0	
Replay	9,5	

DADOS



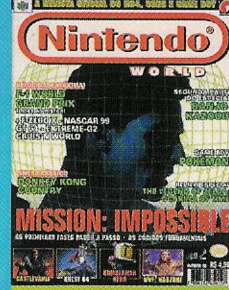
Tipo de jogo:	Estratégia
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	H2O
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	128 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades

Complete sua coleção Nintendo World

Você encontra os números atrasados da NW nas bancas mais legais do país. Peça para o seu jornaleiro! Se ele não tiver, fale para ele encomendar no telefone (011) 3865-4949. Você também pode comprar no (011) 3641-1400. Manda brasa!



- Edição clássica com a primeira parte detonada de Banjo-Kazooie
- Entrevista exclusiva com o mestre do videogame Shigeru Miyamoto
- Conheça mais de 100 anos de história da Nintendo
- Ganhe um super-pôster de Mortal Kombat
- 50 perguntas e respostas de Super Mario World
- Dicas sensacionais



- A segunda e última parte da aventura de Banjo-Kazooie
- A primeira parte do passo a passo de Mission: Impossible
- Todas as pistas de F-1 World Grand Prix e os melhores ajustes
- Velocidade máxima em F-Zero X
- Dicas de Mission: Imposible, Banjo-Kazooie, Donkey Kong Country, entre outras



- A segunda parte de Mission: Impossible
- Pôster de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Turok, o guerreiro indígena que veio para detonar dinossauros
- 15 perguntas e respostas de Super Metroid, clássico do SNES
- Dicas imperdíveis



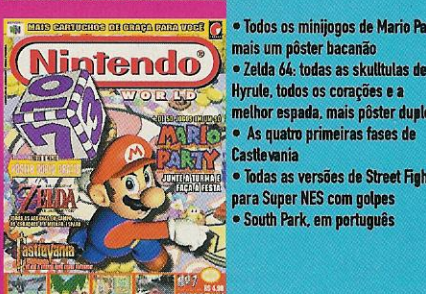
- Toda a história de Zelda e os segredos dos primeiros mundos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- O final de Mission: Impossible
- Diversão insuperável em Top Gear para SNES
- Dicas de Diddy Kong Racing, Street Fighter Alpha 2 e muitas outras
- Game Boy Color, diversão colorida e portátil



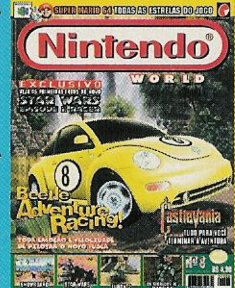
- 1999 dicas, truques e códigos
- Os dez melhores jogos de 1998
- a segunda parte de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- As três primeiras fases de Turok 2: Seeds of Evil
- 15 perguntas e respostas do mais que perfeito GoldenEye 007



- As onze fases finais de Star Wars: Rogue Squadron
- A última e sensacional do detonado de Zelda 64
- Fifa 99 e a comparação com International Superstar Soccer 98'
- Todos os segredos do modo multiplayer de Turok 2
- Novos jogos: Nba Live 99, Nightmare Creatures, S.C. A.R.S., Battletanx, Buck Bumble e mais



- Todos os minijogos de Mario Party, mais um pôster bacanão
- Zelda 64: todas as skulltulas de Hyrule, todos os corações e a melhor espada, mais pôster duplo
- As quatro primeiras fases de Castlevania
- Todas as versões de Street Fighter para Super NES com golpes
- South Park, em português



- O novo fusca chega ao N64 em um jogo exclusivo
- O final do passo-a-passo de Castlevania
- Saiba como ganhar todas as medalhas de ouro em Rogue Squadron
- A última parte do detonado de Turok 2
- Zelda 64: pegue todos os pés-de-feijão, as máscaras, as Skulltulas de labirintos e mais
- Dicas exclusivas



- Star Wars: Episódio 1 – Racer, o novíssimo jogo de Guerra nas Estrelas e tudo sobre o filme
- Todas as pistas de As Aventuras do Fusca.
- As garotas que jogam videogame
- Todos os segredos de Vigilante 8
- Os golpes de Super Smash Bros.
- Aprenda a tocar músicas com a Ocarina de Link
- Micro Machines, Lode Runner 3D, California Speed
- Todos os jogos de Mega Man



- Especial E3 com notícias exclusivas sobre Donkey Kong 64, Perfect Dark e Resident Evil 2 e Dolphin, o novo console da Nintendo.
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 – Racer.
- Star Wars: Shadows of the Empire totalmente detonado.
- A mania Pokémon no Brasil
- Pokémon Snap, Bust a Move 99, Starshot e jogos para Game Boy
- Dicas sensacionais



- As novíssimas aventuras de Pokémon e o começo do debulhado da versão do Game Boy
- O novo jogo do Superman para Nintendo 64
- World Driver Championship é o melhor jogo de corridas do N64.
- Conheça a única universidade de videogames do mundo
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 – Racer
- Grátis: exclusiva agenda para anotar códigos



- Shadow Man é o jogo mais apavorante do ano
- Todas as pistas de World Driver Championship
- Shadowgate 64 totalmente detonado
- Quake 2 e seus monstros
- Continuação do debulhado de Pokémon no Game Boy
- Re-Volt, Rugrats, jogos de Game Boy
- Estratégias de Command & Conquer
- Galeras que jogam em turma
- Grátis: adesivo Nintendo World



AGORA É OFICIAL

Ninte

A REVISTA DE
NÚMERO 1

endo®

WORLD

VIDEOGAMES
DO BRASIL.


TODOS OS PASSOS PARA CHEGAR AO FINAL DOS TRÊS JOGOS
NINTENDO64
Nintendo®
WORLD
ESPECIAL
GOLDENEYE 007
QUAKE 2
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
NINTENDO WORLD ESPECIAL
Nº 1
R$ 4,99
000011
9 771516 189008


HERÓI
2000
Nº 2
Mais quente
do que nunca
Tiazinha vira super-heroína
As aventuras de Xena
Guia de episódios Pokémon
Os segredos de Dragon Ball Z
CONRAD
EDITORA

MARIO É O REI

Quem nunca quis ter uma lista com as dezenas de games em que o nosso bigodudo italiano aparece? Pois é exatamente isso o que faz Cassiano Barbosa, alegrando os milhares de fãs do personagem

Para quem não joga videogame, fica difícil entender porque os jogos desse encanador bigodudo exercem tanto fascínio sobre os gamers. Mas é só analisar a trajetória do personagem que vai dar para perceber porque ele já foi mais famoso que Mickey Mouse. Ele é extremamente simpático, carismático e fofinho, diriam as garotas. Além disso, sua magia vem principalmente porque a maioria de seus jogos sempre significou um passo à frente em interatividade e descoberta de novos mundos virtuais, sempre graças às novas tecnologias. Veja agora, game a game como o mascote-símbolo da Nintendo tornou-se o maior herói dos videogames deste século.

A turma toda

Conheça melhor esta rapaziada da Nintendo



Mario

O personagem mais querido e famoso do mundo dos games foi criado para viver um papel de herói no Arcade **Donkey Kong**. Naquela época, ele tinha apenas o modesto apelido de Jumping Man porque só ficava saltado os barris jogados por Donkey. Acreditando no potencial do carinha, Shigeru Miyamoto finalmente o batizou com o mesmo nome do zelador do armazém da primeira fábrica da Nintendo. Com um nome, ele estava pronto para se tornar o encanador italiano mais heróico da história.



Luigi

O tímido irmão de Mario conquista cada vez mais fãs até hoje. Mais alto e magro que seu Brother, Luigi se esforça para ser tão corajoso quanto Mario.



Bowser

Principal inimigo de Mario e tradicional saco de pancadas, o rei dos Koopas é o vilão desde o primeiro episódio da série e está constantemente bolando novos planos para capturar a Princesa Toadstool.



Princess Toadstool

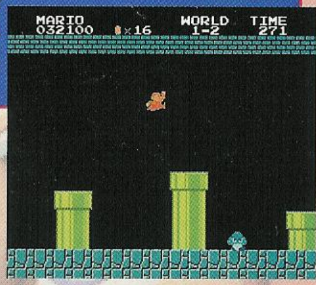
A princesa do Reino dos Cogumelos (conhecida como Peach no Japão) aparece em praticamente todas as aventuras como protegida de Mario. Mas ela já mostrou em alguns episódios que não é apenas um rostinho bonito e pode muito dar uma de heroína.

Todos os games de Mario

Super Mario Bros.

Console: NES
Gênero: Ação
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1985

Super Mario Bros. foi um dos primeiros "divisores de água" na história dos games. Isso por ser o primeiro jogo que realmente incentivava o jogador a ultrapassar diversas etapas para chegar a um objetivo final (de resgatar a princesa), diferente de ficar apenas só coletando pontos infinitamente. Claro que este conceito foi aprimorado com os diversos outros jogos de Aventura e RPG que seguiram pela frente, mas **Super Mario Bros.** foi o ponta-pé inicial.



Donkey Kong

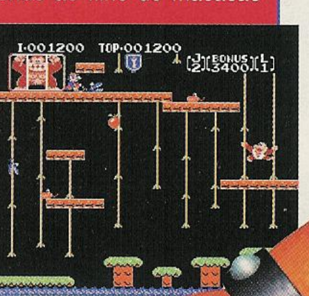
Console: NES
Gênero: Arcade
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1986

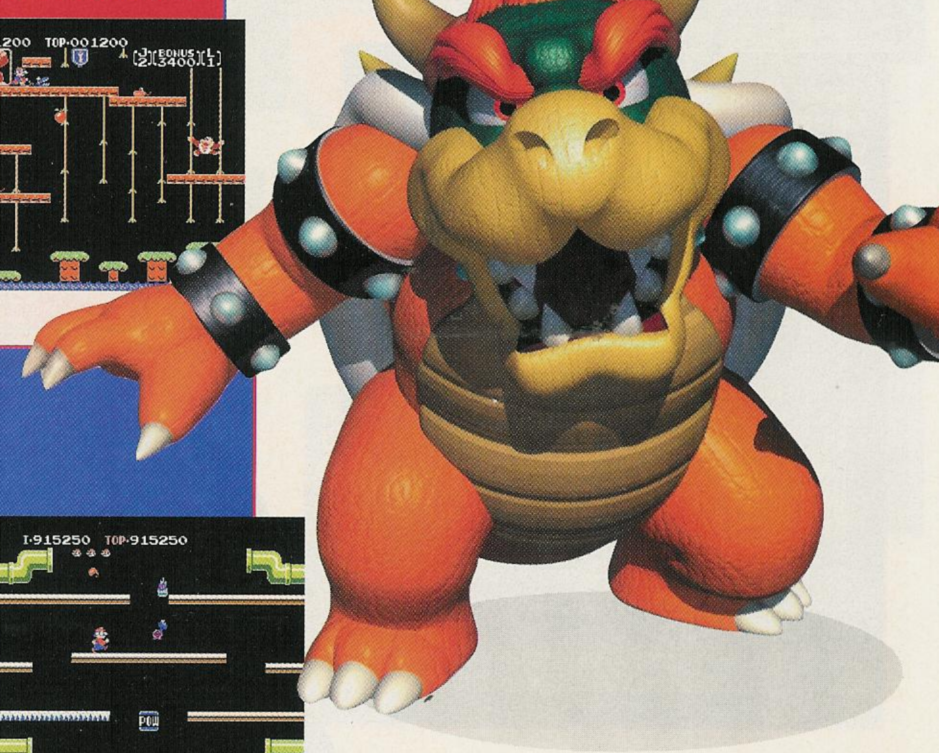
Este game foi lançado primeiro nos Arcades (em 1981) e mais tarde transportado para o NES. Foi a estréia de Shigeru Miyamoto nos games, criando o primeiro sucesso estrondoso da Nintendo. A idéia de salvar uma princesa das garras de um gorila dentro de uma construção não agradou os executivos da época, mas cativou milhões de jogadores pelo mundo.

Donkey Kong Jr.

Console: NES
Gênero: Arcade
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1986

E quem disse que Mario é sempre o herói? Neste game, é ele quem mantém Donkey Kong engaiolado, cabendo ao filho do macacão resgatá-lo. **Donkey Kong Jr**. foi a seqüência do **Donkey Kong** original e também foi lançado como versão do Arcade bem no comecinho da vida do NES.





Mario Bros.

Console: NES
Gênero: Arcade
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1986

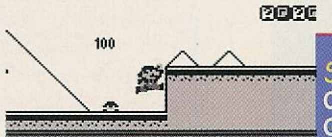
Sendo o primeiríssimo jogo estrelado pela dupla de encanadores, **Mario Bros.** para NES seguia a mesma estética dos portáteis Game & Watch e dos Arcades da época. Em uma tela só, Mario e Luigi disputam para ver quem elimina mais tartarugas, lagostas ou insetos dentro de um sistema de encanamento.



Super Mario Bros. 2

Console: NES
Gênero: Ação
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1988

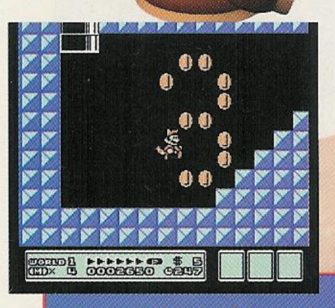
Este jogo se difere bastante de todos os outros da série, por ter inimigos que não estavam em nenhuøm outro game da série e por ter uma jogabilidade bem diferente. Isso aconteceu porque **Super Mario Bros. 2** foi uma versão do jogo japonês **Doki Doki Panic** e sua adaptação foi inteiramente produzida nos EUA. Quer dizer, não houve muita participação de Shigeru Miyamoto na produção. O game tem muitas fases diferentes para serem exploradas e fez bastante sucesso.



Super Mario Land

Console: Game Boy
Gênero: Ação
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1989

Como todo console da Nintendo tem que ter um jogo do Mario, no Game Boy não foi diferente. **Super Mario Land** fez parte da primeira leva de títulos para o portátil em 1989, apresentando um jogo de aventura nos mesmos moldes de Super Mario Bros. Apesar de estar bem atrás da versão de NES em termos de gráficos e jogabilidade, o game agradou os fãs apenas por trazer o bigodudo para a tela portátil do Game Boy.



Super Mario Bros. 3

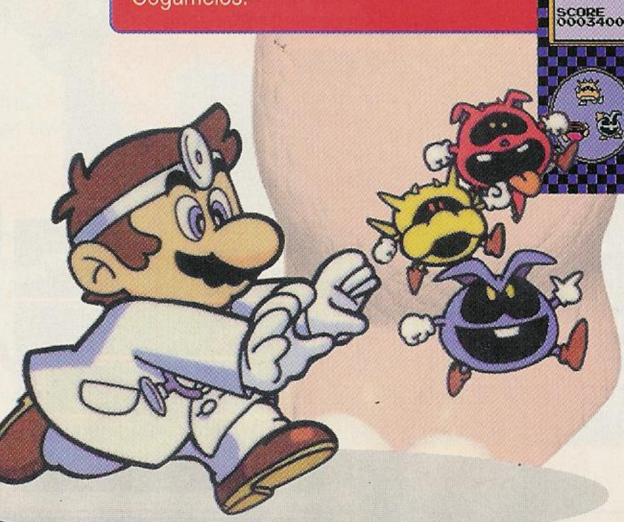
Console: NES
Gênero: Ação
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1990

Super Mario Bros. 3 é sem dúvida o melhor jogo da série Mario no NES e também um dos mais vendidos de todos os tempos. Desta vez, Mario e Luigi viajam por oito mundos gigantescos através de um inovador sistema de mapa que permitia diversas rotas alternativas. Dentro de um enorme número de fases, o jogador encontrava dezenas de inimigos e itens novos em uma verdadeira maratona, até encontrar Bowser no mundo final. Sem a opção de salvar o jogo, o jogador também tem que se virar para atravessar as enormes fases ou apelar para itens, como a flauta para cortar caminhos. Com todos estes desafios e Power-ups totalmente novos (o melhor deles fazia com que o herói voasse!), o game fez Mario explodir em popularidade.

Dr. Mario

Console: NES e Game Boy
Gênero: Puzzle
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1990

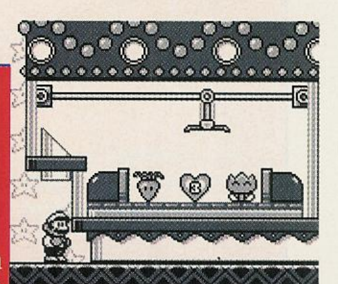
Mario enfim ganha um jogo próprio de Puzzle (quebra-cabeça), que chega a ser tão cativante e viciante quanto **Tetris**. No divertido **Dr. Mario**, o objetivo é combinar seqüências de pílulas para eliminar um trio de vírus mortais que infectou o Reino dos Cogumelos.



Super Mario World

Console: Super NES
Gênero: Ação
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1991

Para entrar com o pé direito no lançamento do Super NES, a Nintendo colocou o **Super Mario World** junto com a embalagem do console, para que seus donos pudessem conhecer de cara todo seu potencial. Muitos críticos achavam de antemão que o jogo não seria o suficiente para convencer os pais a comprar o console, porém ele mostrou quando foi lançado que seus bonitos gráficos, a variedade dos estágios e o carisma do novo personagem Yoshi valiam cada centavo do alto preço que o Super NES era vendido na época.



Super Mario Land 2: Six Golden Coins

Console: Game Boy
Gênero: Ação
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1992

Muitas vezes superior à primeira versão, **Super Mario Land 2** já aproveita as inovações de **Super Mario Bros. 3** para NES, e acaba sendo um jogo de aventura muito mais elaborado. Com isso, Mario aqui também utiliza diferentes vestimentas que dão a ele poderes especiais.

Super Mario Kart

Console: Super NES
Gênero: Corrida
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1992

Lançar um jogo com todos os personagens da série Super Mario dentro de uma pista de kart foi uma das melhores idéias da Nintendo até hoje. Situado em uma série de pistas tridimensionais que lembram cenários da série, a diversão estava em escolher seu personagem preferido e mandar ver com seu minicarro, usando um monte de itens. Ainda mais bacana é o modo Multiplayer, onde até duas pessoas podem tirar um racha na tela ou se enfrentar em uma arena onde cada um deve estourar os balões amarrados no kart do outro.



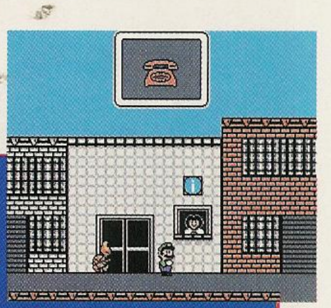


Super Mario Bros: The Lost Levels

Console: Super NES
Gênero: Ação
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1993 (com Super Mario All-Stars)

Apesar de **The Lost Levels** ter sido lançado no Japão com o nome **Super Mario Bros. 2**, o jogo é apenas uma versão diferenciada de **Super Mario Bros.**, com alguns elementos e fases novas. Nele, Mario e Luigi terão que, por exemplo, tomar cuidado com cogumelos venenosos, inimigos mais rápidos e fases alternativas. Nos EUA (e conseqüentemente no Brasil), o game foi lançado somente dentro do cartucho **Super Mario All-Stars** para Super NES. Ele não teve versão para NES, console para o qual foi originalmente desenvolvido no Japão.





Mario Is Missing

Console: Super NES
Gênero: Educativo
Produtora: The Software Toolworks
Ano de lançamento: 1993

Estrelado por Luigi, **Mario Is Missing** é uma espécie de jogo de aventura misturado com elementos de jogos educacionais. O herói deve andar por vários continentes do mundo respondendo charadas sobre cultura geral para achar seu irmão bigodudo que está perdido.



Mario's Time Machine

Console: Super NES
Gênero: Educativo
Produtora: The Software Toolworks
Ano de lançamento: 1993

Outro jogo da série de games educacionais produzidos pela Software Toolworks. Desta vez, Mario e Luigi estão perdidos no tempo e, para voltar à sua época de origem, devem viajar por outras eras e responder perguntas sobre história geral.



Mario Clash

Console: Virtual Boy
Gênero: Ação/Puzzle
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1995

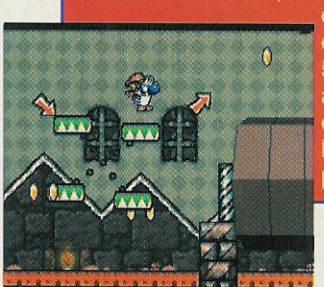
Mario Clash foi um dos únicos jogos (fora a aparição especial em **Mario's Tennis**) que marcaram a presença de Mario no finado console da Nintendo, o Virtual Boy. Aparecendo como uma versão 3-D de **Mario Bros.**, o encanador desta vez podia se movimentar de um plano para outro para eliminar lagostas e koopas.

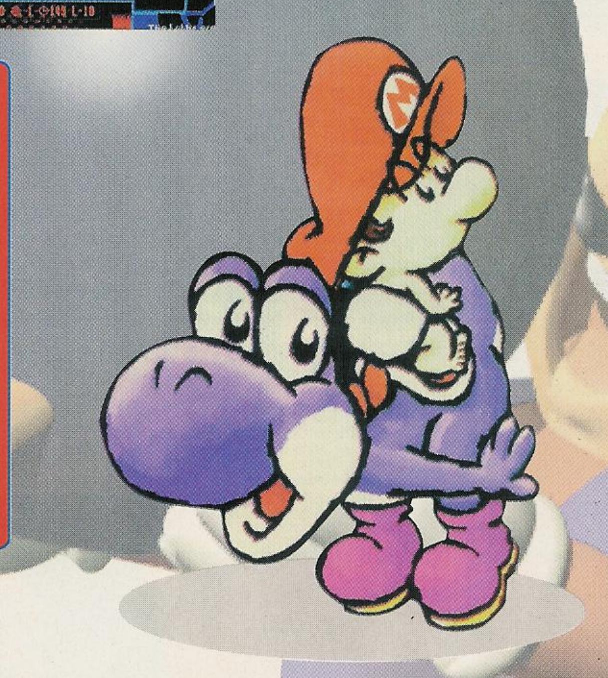


Super Mario World 2: Yoshi's Island

Console: Super NES
Gênero: Ação
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1995

Yoshi's Island é o primeiro e único jogo estrelado por Mario que utiliza o Chip Super FX2. Com ele, Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka criaram uma nova técnica de programação: Morphmation. Com isso, os inimigos (principalmente os chefes) crescem, encolhem, rotacionam e se transformam, podendo chegar a ocupar até a tela inteira! Os dezesseis Mega do cartucho escondem mais de cem inimigos diferentes em um total de 54 fases. Apesar de Mario estar neste game apenas na garupa de Yoshi (como um bebê chorão), ele também garantiu seu lugar na lista dos games mais bonitos e atraentes já produzidos até hoje.







Super Mario RPG: The Secret of Seven Stars

Console: Super NES
Gênero: Aventura/RPG
Produtora: Square Soft
Ano de lançamento: 1996

Unindo talentos de duas gigantes dos games, a Square Soft e a Nintendo trouxeram ao mundo, em 1996, o primeiro grande épico estrelado pelos famosos personagens da série **Super Mario Bros.** Com gráficos renderizados, o jogo inteiro é visto de uma perspectiva tridimensional tem todos os bons elementos de ação e Puzzle encontrados em outros games da série. Só que desta vez eles são misturados com a mecânica de jogo de um RPG, oferecendo uma combinação bem original. O game (de 32 megabits) foi o primeiro que trouxe o Chip SA-1, que deu uma grande agilidade ao jogo. Mais uma vez em busca da Princesa seqüestrada, Mario encontra dois companheiros novos: Geno, um boneco de pano que age como um humano e Mallow, uma criatura em forma de nuvem criada por sapos. Mais tarde, a Princesa e até o Bowser (!) juntam-se ao grupo para derrotar Smithy, a criatura por trás de todos os problemas.



Super Mario 64

Console: Nintendo 64
Gênero: Ação
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1996

Depois de anos conquistando fãs pelo planeta, Mario estréia um game tridimensional totalmente renderizado, que fez com que o mundo inteiro voltasse os olhos para o potencial do então novíssimo Nintendo 64. Com um controle de jogo preciso e inovador, **Super Mario 64** trouxe um mundo em 3D real que todo jogador sonhou. Foi o primeiro game para o N64 e mostrou que o cartucho pode ser tão rápido e perfeito quanto qualquer CD.

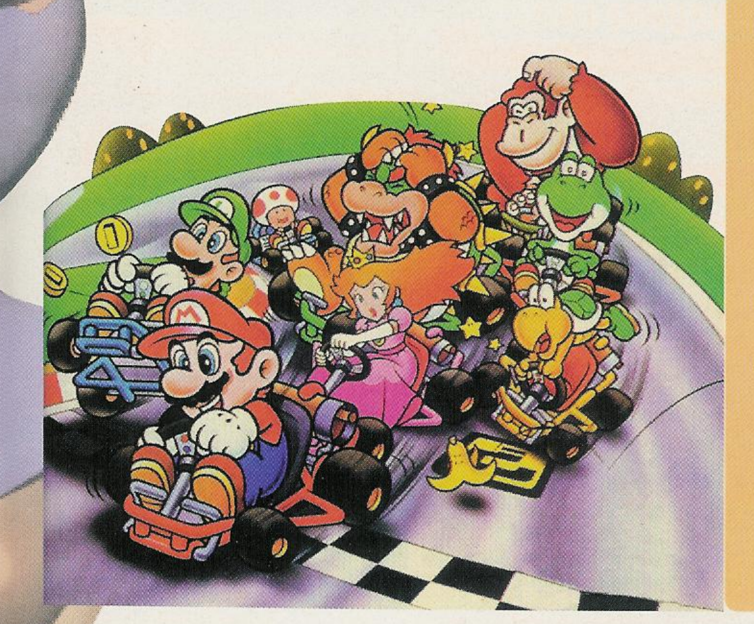


Mario Kart 64

Console: Nintendo 64
Gênero: Corrida
Produtora: Nintendo
Ano de lançamento: 1997

Sucesso total para os entusiastas de Mario e de um bom game de corrida. Contendo personagens novos e cenários renderizados, **Mario Kart 64** também foi o primeiro jogo do console com o modo Multiplayer capaz de dividir a tela para até quatro pessoas jogarem simultaneamente. Nos novos cenários poligonais, foi possível também adicionar telas com diversos planos e texturas, adicionando muito mais variedade ao game. E com a alta sensibilidade e resposta do Controller, Mario Kart também deu um show de jogabilidade em relação a **Super Mario Kart**, tornando-se a versão definitiva de um clássico que é imitado até hoje.





Mariologia

Veja aqui todas as aparições de Mario até hoje nos games da Nintendo, incluindo até aqueles em que o encanador faz apenas uma pontinha discreta:

NES
- Donkey Kong
- Donkey Kong Classics
- Donkey Kong Jr.
- Dr. Mario
- Golf
- Mario Bros.
- Mario is Missing
- Mario's Time Machine
- NES Open Tournament Golf
- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 2
- Super Mario Bros. 3
- Wrecking Crew

GAME BOY
- Dr. Mario
- Game & Watch Gallery
- Game & Watch Gallery 2
- Donkey Kong
- Golf
- Mario's Picross
- Super Mario Bros. DX
- Super Mario Land
- Super Mario Land 2: 6 Golden Coins

SUPER NES
- Mario is Missing!
- Mario Paint
- Mario's Early Years: Fun with Letters
- Mario's Early Years: Fun with Numbers
- Mario's Early Years: Preschool Fun
- Mario's Time Machine
- Super Mario All-Stars
- Super Mario Kart
- Super Mario RPG: Secret of the Seven Stars
- Super Mario World
- Super Mario World 2: Yoshi's Island
- Tetris & Dr. Mario

VIRTUAL BOY
- Mario Clash
- Mario's Tennis

NINTENDO 64
- Mario Golf
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Super Mario 64
- Super Smash Bros.

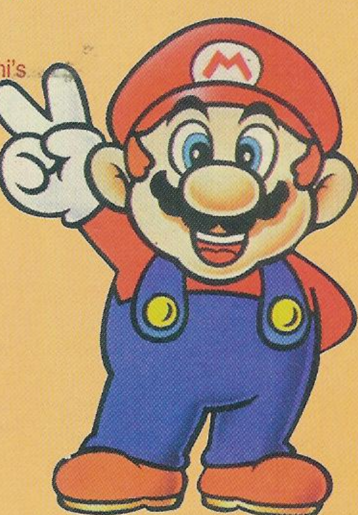
Aqui estão os game em que Mario aparece só de leve (tente encontrá-lo se puder!)

NES
- Donkey Kong 3
- Mike Tyson's Punch Out!!/ Punch Out!!
- Pinball
- Tennis
- Tetris

SUPER NES
- Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
- Kirby Super Star
- The Legend of Zelda: A Link to the Past
- SimCity
- Stunt Race FX
- Super Scope 6

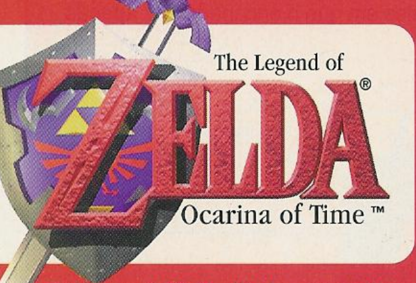
GAME BOY
- Alleyway
- Donkey Kong Land
- Donkey Kong Land 2: Diddy's Kong Quest
- Donkey Kong Land 3: Dixie's Double Trouble
- F-1 Race
- Game Boy Camera
- Qix
- Tennis
- Tetris

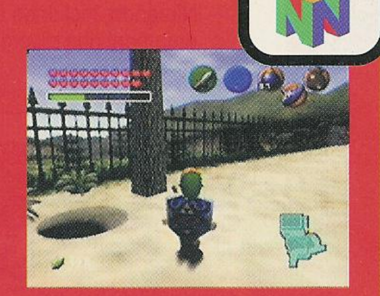
NINTENDO 64
- Pilotwings 64
- The Legend of Zelda: The Ocarina of Time



TOP SECRET

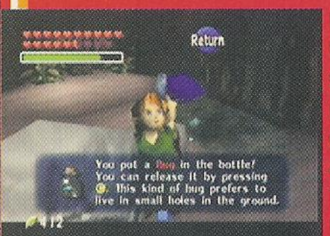
NINTENDO 64





Todas as 100 Skulltulas na maior moleza

Toque a canção da tempestade (Song of Storms) perto da árvore que está em frente do castelo de Hyrule (Perto de onde Malon estava) para fazer um buraco aparecer. Entre nele e destrua todas as paredes com uma bomba para encontrar algumas aranhas. Mate todas elas para revelar uma Gold Skulltula Token. Agora, fique próximo do teletransportador que está no meio da sala e use a tecla Z para mirar na Gold Skulltula. Dispare seu bumerangue para pegá-la e imediatamente dê uma cambalhota para ser teletransportado antes que o bumerangue retorne para as mãos de Link. Se você entrar novamente pelo mesmo buraco, a Skulltula estará lá. Cada vez que você fizer este procedimento, você ganhará uma Gold Skulltula.

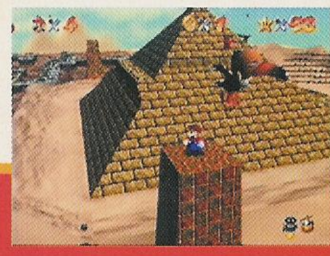


Dinheiro (Ruppes) fácil!

Um inseto (bug) quando capturado em uma garrafa se multiplica quando você o liberta. Para ganhar rupees, solte os insetos, e capture um em cada garrafa disponível em seu inventário. Agora venda alguns para aquele cara na Kakariko Village que pede para você vender algo com o "C". Mantenha sempre uma garrafa com inseto para fazer este esquema sempre que você precisar de rupees, pois cada inseto vale 50. Você pode fazer isso à vontade nesta verdadeira fonte ilimitada de dinheiro, ou melhor, de rupees.

Super Mario 64





Boné na mão

Este truque possibilita com que Mario voe com dois bonés, um na mão e outro na cabeça: No curso oito, deixe o pássaro atacá-lo. Não recupere o seu boné ainda. Fique ao lado da palmeira perto do lago para se teleportar até o canhão. Fique indo e voltando, teleportando-se algumas vezes. Vá até o predinho do começo da fase. Suba em cima dele e pegue o boné de asas, dentro do bloco de exclamação. Voe até o seu boné original e recupere-o. Este truque pode ser feito a qualquer hora depois de ter pego a primeira estrela deste curso.

The Legend of Zelda: A Link to the Past

Diminua o gasto da magia pela metade

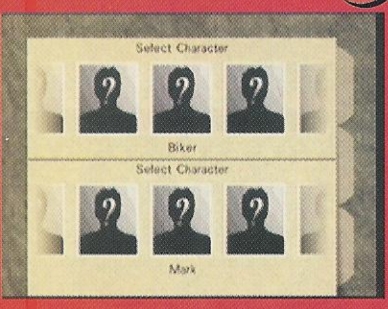
Dentro do poço perto da casa do ferreiro existe uma estátua. Jogue o pó mágico nesta estátua e então toda vez que você usar uma magia, ela gastará somente a metade do que gastava antes.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GoldenEye 007

Personagens extras

Este truque permite que você habilite 31 personagens extras no modo Multiplayer. Para acioná-lo, entre no modo Multiplayer, escolha a opção Characters e digite estas seqüências na tela de seleção de personagens. É só seguir estes passos:



1) Segure os botões L e R e pressione o botão C para esquerda.
2) Segure o botão L e pressione e C para cima.
3) Segure os botões L e R e pressione o direcional para esquerda.
4) Segure o botão L e pressione o direcional para direita.
5) Segure o botão R e pressione o direcional para baixo.
6) Segure os botões L e R e pressione C para esquerda.
7) Segure o botão L e pressione C para cima.
8) Segure os botões L e R e pressione o direcional para direita.
9) Segure os botões L e R e C para baixo.
10) Segure o botão L e pressione o direcional para baixo.



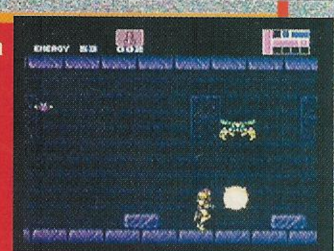
Para verificar se o código deu certo, coloque o direcional analógico para a direita e visualize os novos personagens.

Super Metroid

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Salve os animais antes do fim do jogo
Após matar a Mother Brain, você tem três minutos para escapar do planeta antes dele explodir. Voltando para a nave, você pode pegar um pequeno desvio e salvar uns macacos e uns pássaros. Isto mudará um pouco os gráficos do fim do jogo. Estes animais estão em Crateria, na sala onde estavam as bombas. Transforme-se em bola e siga por uma passagem logo à esquerda da nave. Ao entrar na sala, as portas ficarão da cor marrom. Então, atire na parede da direita para soltar os animais. Agora é só atirar na porta e fugir.

Recarregue sua energia
Siga este passos:
1) Tenha mais de dez mísseis, mais de dez supermísseis e mais de onze Power Bombs. Sua energia precisará estar quase esgotada (menos de cinqüenta pontos) e os tanques de reserva vazios.
2) Pressione o direcional duas vezes para baixo para se transformar em bolinha.
3) Aperte Select três vezes para iluminar a Power Bomb.
4) Segure L, R, Baixo e segure o botão X (botão que dispara a Power Bomb).
5) Continue segurando estes quatro comandos até a bomba explodir. Se tudo der certo, Samus será envolvida por uma bola e sua energia será totalmente recarregada.

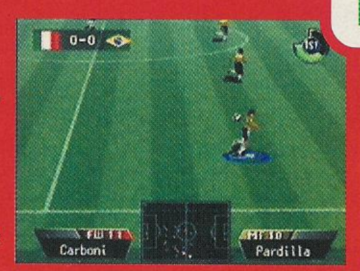


International Superstar Soccer 64

NINTENDO 64

Times All-Star
Na tela-título do jogo, espere Press Start ficar piscando na tela. Feito isso digite a seguinte seqüência: ↑, C↑, ↓, C↓, ↑, C↑, ↓, C↓, ←, C←, →, C→, ←, C←, →, C→, B, A, segure Z e aperte Start.

Chapéu de carretilha
Para fazer um "chapéu de carretilha", quando estiver com o botão de corrida apertado, solte a Alavanca de Controle e pressione o botão C ″.



Final Fantasy III

Ganhe pontos de experiência rapidamente
Vá para o deserto ao sul de Maranda somente com um personagem. Equipe-o com o Cherub Down e o Exp. Egg. O inimigo mais forte desta região é chamado de Hoover. Use a magia Muddle no inimigo e ele se auto-destruirá.



Tetris

GAME BOY



Acesse os níveis mais difíceis
Ligue o Game Boy, fique segurando o direcional para baixo e apertando Start até a tela de Opções aparecer. Selecione o tipo de jogo (A ou B), e depois escolha o nível. Ao lado do nível escolhido aparecerá um coração. Ele indica que o nível está acrescido de mais dez. Ou seja, se você escolheu o nível dez, na verdade estará jogando no nível vinte.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Donkey Kong Country

Iniciar o jogo com 50 vidas:
Antes de começar o jogo, vá para a tela Game Select. Ilumine a palavra Erase (apagar) e pressione os botões: B, A, R, R, A, L. Escolha um dos arquivos e você começará o jogo com cinqüenta vidas!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Rocky Rodent

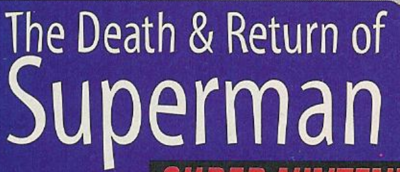
Modo Extra
Na tela título, pressione Start. Assim que o Rocky aparecer correndo na tela, pressione os botões: Y, A, R, A, B, A. Você ouvirá um ruído e será levado para o Extra Mode, onde será possível alterar a configuração do controle, mudar o som de stéreo para mono e aumentar o número de continues. Use o direcional para fazer suas escolhas.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Mario World



BLOCO DE TRANSFORMAÇÃO INFINITO
Se você tiver o Yoshi, pule no bloco de transformação (Bloco P) e saia de cima dele bem rápido. Agora coma o bloco e cuspa-o. Se você conseguiu sair de cima dele e comê-lo, ao cuspi-lo de volta, o bloco estará normal de novo, pronto para ser pisado mais uma vez.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Trocar de Fase e Recarregar Energia
Vá para a tela de opções e escolha o Sound Test. Agora escute os sons na seguinte ordem: 0B, 29, 2C, 05. Agora comece o jogo e sempre que estiver com pouca energia, é só pressionar os botões A, B, X e Y juntos para recarregar sua energia. Se quiser trocar de fase, continue segurando estes botões e pressione Select.



GAME BOY COLOR

matadora

Tarin Malvada
Quando a Marin estiver seguindo você, volte para a Mabe Village e comece a acertar algumas galinhas. No começo, Marin dirá para você algo como: "Pobre galinha, não faça isso". Mas depois de mais ou menos vinte golpes, ela começará a dizer: "Mate as galinhas! Isso mesmo, bata mais!!"

Atacar voando
Para fazer este truque, você precisa do galo (Rooster) e do Bumerangue. Arremesse o bumerangue e logo em seguida pegue o galo. O bumerangue volta e fica voando sobre você, assim dá para derrotar alguns inimigos sem se machucar

Como fazer um míssil
Coloque flechas em uma mão e bombas em outra. Agora aperte os botões A e B juntos

Pega ladrão
Para roubar algo de uma loja, escolha o item e fique acima do vendedor. Assim que ele olhar para o topo da tela, saia correndo da loja. Legal? Espere até você sair da loja, todos os personagens do jogo começarão a lhe chamar de ladrão. E tem mais: voltando à loja você perde uma vida

Revanche das galinhas
Se você achou que só ia se divertir com as galinhas, se enganou. Bata nelas quando estiver sozinho. Após algum tempo, um batalhão de galinhas virá descontar em você a sua maldade. Isto também serve para os cachorros, mas cuidado, eles são muito mais bravos que as penosas

Tom e Jerry

99 vidas:
Durante o jogo, aperte Start para dar pausa. Depois, pressione: L, Y, B, B, A, X, Y, Y, B, R. Pressione Start novamente e você terá 99 vidas (você só verá 9, mas nunca perderá vidas).

Como pular fases:
Durante o jogo, aperte Start para dar pausa. Depois, pressione: L, X, A, Y, Y, B, R. Pressione Start novamente e você irá pular direto para a próxima fase!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Top Gear Pocket

GAME BOY COLOR

Todos os Carros e Pistas
Na tela de Passwords, coloque a sequência YQXW-H.

Todos os Troféus de Ouro
Coloque na tela de Passwords a sequência YQX-%Z.

V-Rally Edition 99

Acesse o modo Medium
Para acessar as pistas de dificuldade média, coloque na tela de Passwords a palavra FAST.

Acesse o modo Hard
Para acessar as pistas de dificuldade difícil, coloque a palavra FOOD na tela de Passwords.

Arkanoid

Seleção de fases
No início de qualquer etapa após a fase quinze, pressione e segure A e Start depois que a música parar. Você avançará uma fase.

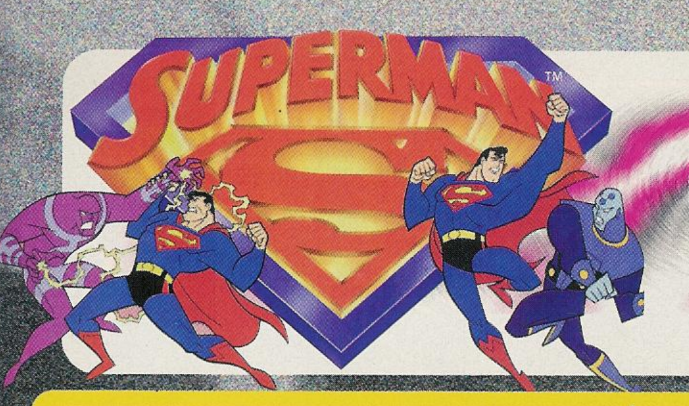
Continue a fase em que parou
Após perder todas as vidas e o jogo voltar à tela título, segure A e B, pressione Select cinco vezes e aperte Start. Você começará da fase onde morreu.

Castlevania 3: Dracula's Curse

Código para 10 vidas
No espaço para colocar o nome, escreva Help Me e comece o jogo com dez vidas.

Acesse o Sount Test
Ao ligar o jogo, segure A e B e aperte Start duas vezes.





alucinante



Poderes infinitos
Na tela com o nome do jogo, pressione e segure os botões A, B, C↓ e C↑ simultaneamente.





esperta

Todos os cheats
Vá para o modo Tournament e entre em um arquivo vazio. Na tela para escrever suas iniciais, segure o botão Z e escreva a seguinte palavra, usando o botão L para confirmar cada letra: RRDEBUG. Depois, pressione em End com o botão L (ainda segurando o Z). Você verá a palavra Ok no canto esquerdo. Continue nesta tela e escreva está palavra, da mesma maneira que a anterior (segure Z e confirme com L): RRTANGENTABACUS. Pressione End e saia desta tela.Comece uma corrida e dê pausa. Pressione a seguinte seqüência com o direcional digital: para cima, para esquerda, para baixo e para direita. A palavra Cheat Menu irá surgir e todas suas opções estarão habilitadas. Divirta-se!





Piloto automático
Faça o truque acima (Todos os cheats). Durante a corrida, pressione simultaneamente os botões Z e R. Se funcionar, sua Podracer irá ser pilotada pelo computador, não batendo nunca! Tudo o que você precisará fazer é acelerar com o botão A. Só não encoste na alavanca de controller, senão você perderá controle e explodirá na parede. Para voltar a controlá-la, é só pressionar Z e R novamente.



Command & Conquer

Câmera com zoom
Cansado de forçar a sua vista para enxergar soldados? Então fique segurando o botão L e em seguida pressione C↑ ou ↓ para aumentar ou diminuir o zoom.

Rugrats: The Movie

Passwords

Fase	Password
2	RQVDHJVV
3	TQMMY QK
4	BVBYFJND
5	RJDBCVRT
6	VNGBLJCV
7	BJGSMVSH
8	LJTBWQQD

GAME BOY COLOR

SUPER MARIO DELUXE

Onde está Luigi?
Jogando nos modos Challenge ou 1985, vá para a tela do mapa e pressione Select para trocar Mario por Luigi. Se desejar voltar a jogar com Mario, é só repetir o processo.



MONSTER TRUCK MADNESS 64

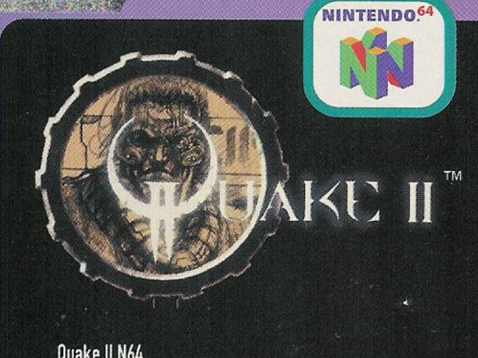
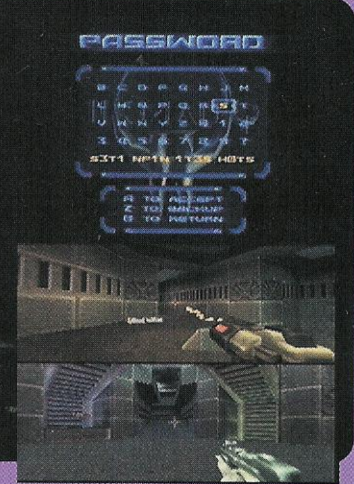
Pista Alpine
Complete um circuito no modo Intermediate para liberar esta pista.
Pista Aztec Valley
Complete um circuito no modo Beginner.
Pista Death Trap
Complete um circuito no modo Expert.
Sons Engraçados
Durante qualquer corrida, aperte o Direcional Digital em qualquer direção para ouvir sons muito engraçados.

THE NEW TETRIS

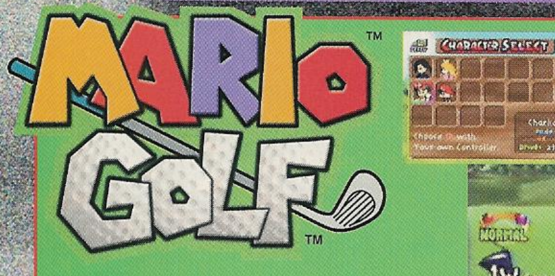
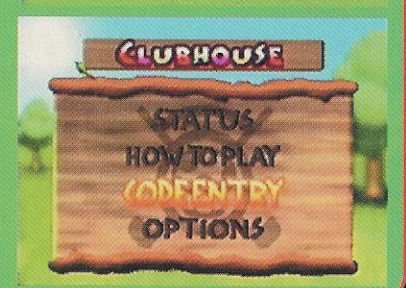




Acelerando o Jogo
Com este código, a cada peça encaixada, o jogo ficará mais rápido.
Selecione "One Player" e comece um novo jogo. No lugar do nome, entre como 2FAST4U .
Agora é só começar o jogo e se preparar pra correr.

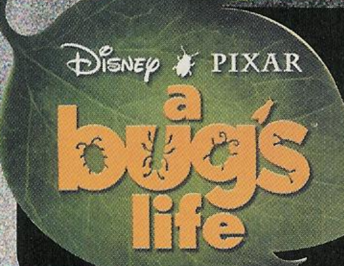



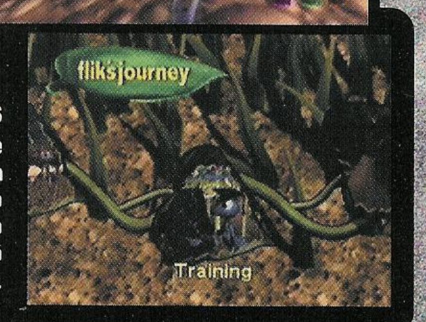
Quake II N64
Munição Infinita no Multiplayer
Na tela de Passwords, coloque a sequência S3T1 NF1N 1T3S HOTS.

Jogador Canhoto
Na tela de seleção de personagens, segure L ou Z e selecione o seu jogador, assim ele será canhoto.

Tela de introdução de códigos
No Menu Principal, selecione Clubhouse. Agora segure L , R e pressione o botão A para abrir a tela de introdução de códigos.



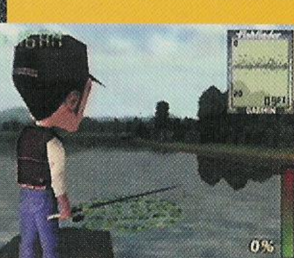
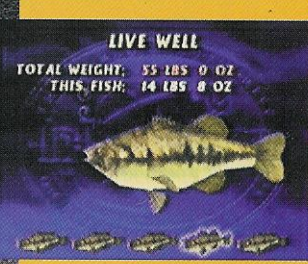
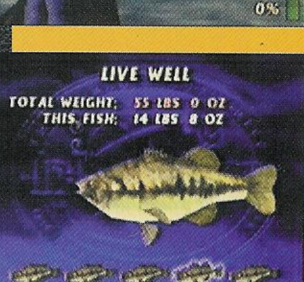
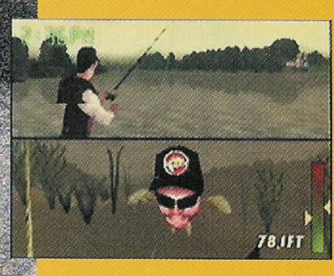


Mais vidas

Vá para o modo de treino (Training Mode) e escreva a palavra FLIK para ganhar uma vida. Faça isso o quanto desejar. Quando você tiver vidas o suficiente, saia do modo de treino mas não salve. Em vez disso comece uma nova partida.



Cheat Codes


WHATADRAG - Deixa o barco mais lento
HYPERBOAT - Barco com super velocidade
BAGDSNAGS - Nada para atrapalhar a sua pesca
NOPENALTY - Nenhuma penalidade no modo "Tournament Mode".
MONDOFISH - Peixe gigante
ALLDLAKES - Todos os lagos
ALLDCASH - Muito dinheiro
SUPERLURE - Pesca na maior moleza
IWINIWIN - Ganhe os torneios automaticamente
FISHMAN - Muitos peixes no radar
SUPERSTRING - Linha super resistente (Ela não quebra)
HAPPYFISH - Faz os peixes ficarem mais espertos
GIMMEDFISH - Enche o seu samburá com cinco peixe grande
RUBADUBDUB - Transforma o seu barco em uma banheira
HEADADBIGA - Deixa o pescador cabeçudo

Dual Heroes



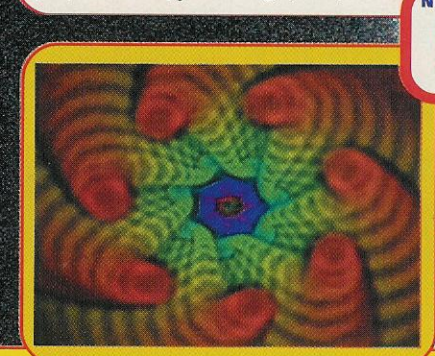
Jogue como Gyn
Para ter a honra de jogar com Gyn (o sargento assassino), selecione o nível de dificuldade Expert e termine o jogo no Story Mode com qualquer lutador.

Jogue como Ray
Selecione o nível de dificuldade Hard e termine o jogo com Hana no Story Mode. Boa sorte!

Chameleon Twist 2

Novas telas de fundo
Terminando o jogo você será recompensado com novas telas de fundo. Mas para visualizá-las é preciso gravá-las no cartucho de memória (Controller Pak). Agora você verá novos cenários quando pressionar Reset ou entrar em qualquer tela de opção (Training, Options, etc.)

NINTENDO64



Fighting Force






Armamento pesado!
Quando chegar na fase Air Base, vá para o lado esquerdo e veja um avião A-10. Destrua-o para fazer cair uma poderosa arma.

Armas aéreas
Na fase Air Base, entre no hangar e detone o avião. Após destruí-lo, você poderá pegar a arma dele.

Seleção de fases e invencibilidade
No menu principal, pressione e segure os botões L, Z, C↑ e C↓. Isto o levará para a tela de seleção de personagens. Agora pressione C→ ou C← para selecionar fases. Quando começar a jogar, você também estará invencível.

NINTENDO64

The New Tetris

Modo caleidoscópio
Na tela de seleção de audio, escolha a música Haluci e depois mude o modo de música para Choose. Feito isso, vá para a opção para um jogador e escreva Haluci no lugar do seu nome e dê um OK. Agora é só viajar com o visual psicodélico!

RAMPAGE WORLD TOUR

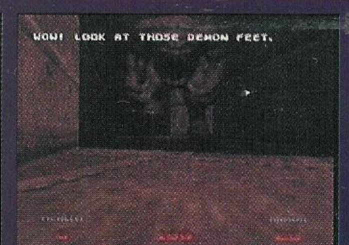
Habilite o modo de 2 jogadores
Para liberar o modo de 2 jogadores, segure o botão Select na tela de Opções e pressione Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Baixo e Cima.



Doom

Comece um novo jogo com todos os itens
Com estas Passwords você começará o jogo com 200% de energia, 200% de armadura, munição para todas as armas e muito mais.







PASSWORD
PRESS TO EXIT
PRESS TO CHANGE

Nível de dificuldade
Dificuldade Password
Be gentle! - ?qdm 7hyc bb4x fjvb
Bring it on! - ?ld4 7hyb bb4d cjvb
I own doom! - ?gfm 7hyt bb9x khvb
Watch me die! - ?bf4 7hys bb9d hhvb

Mensagens engraçadas
Depois que você morrer, repare que a tela não fica com o "sangue" até você apertar um botão. Então espere alguns segundo para ver no alto da tela algumas mensagens engraçadas, por exemplo: "Olha os pés daquele demônio!"

DONKEY KONG COUNTRY 3

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Como derrotar os chefes?

O autor da pergunta

Belcha (barril)
Fase: Lake Orangatanga
Arremesse os insetos dentro da boca dele, até ele cair no buraco do lado direito

Araich (aranha)
Fase: Kremwood Forest
Pegue o barril, fique na parte de baixo da tela e espere a aranha bater a cara no barril (quatro vezes)

Squirt (cachoeira)
Fase: Cotton Top-Cove
Aspire a água com o botão L e dispare nos dois olhos da cachoeira (cinco vezes em cada olho). Pule nas plataformas no sentido horário para escapar do jato de água que ele joga

Kaos (robô)
Fase: Mekanos
Suba nas lâminas que saem do corpo de Kaos e pule em sua cabeça (seis vezes)

Bleak (boneco de neve)
Fase: K3
Arremesse bolas de neve no pingente que está dependurado no cachecol de Bleak. Fique a meia distância e acerte-o seis vezes

Barbos (ouriço)
Fase: Razor Ridge
Acerte-o quando seus lados estiverem desprotegidos (desvie-se dos cones azuis até eles brilharem e posicione-se para eles acertarem os lados de Barbos). Acerte-o seis vezes no total, sempre que ele estiver aberto

Kaos & K.Rool (robô e crocodilo voador)
Fase: Kaos Kore
Acerte duas vezes o robô com os barris. Depois, puxe os cordões para pegar o barril, suba nas plataformas e arremesse-o nas costas de K.Rool. Faça isso oito vezes

K.Rool (crocodilo voador)
Fase: Krematoa
Arremesse os barris pelo buraco do teto para acertar nas costas de K.Rool. Quando ele vier para frente, atire o barril nas costas dele. Quando ele disparar um raio na parte de baixo da tela, deixe o barril lhe proteger (não mexa nele) e, depois, pegue-o e jogue-o em suas costas. Acerte dez vezes no total

MEGAMAN X

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Como conseguir abola de fogo (Hadouken)?

autor da pergunta
São Paulo/SP

Para conseguir a bola de fogo igualzinha a do Street Fighter, siga os seguintes passos:
É preciso ter todos os Heart Tanks (oito no total), todos os Sub-Tanks (quatro no total), todas as armas especiais (oito no total) e todos os Power-Ups (quatro no total). É preciso também ter a energia cheia na hora de soltar a bola de fogo.
Na fase Armored Armadillo, dirija o último "carrinho" até sair para o lado de fora da mina. Antes de bater na parede, pule em direção à montanha. Escale-a até em cima, pegue a energia e se jogue no buraco (você irá perder uma vida). Repita isto cinco vezes seguidas.
Na quinta vez, uma cápsula aparecerá na beirada da montanha. Fique na frente dela para receber a bola de fogo do Dr. Light! Toda vez que estiver com a energia cheia, você poderá atirar a bola de fogo pressionando: "« » e o botão Y.

SHADOW MAN

JOGUE E VIAJE... ENTRE O MUNDO DOS VIVOS E DOS MORTOS!

NINTENDO64

6x R$ 29,55

- LEGENDAS EM PORTUGUÊS!
- GAME ENVOLVENTE E ASSUSTADOR.
- LUTE CONTRA UMA INFINIDADE DE INIMIGOS DO ALÉM!
- MAIS DE 70 HORAS DE JOGO!
- ESTILO DE COMBATE SIMILAR A ZELDA 64.
- COMPATÍVEL COM CARTUCHO DE EXPANSÃO E RUMBLE PAK.

BUG'S LIFE
Lançamento

6x R$ 29,55

DUKE NUKEM ZERO HOUR
Lançamento

6x R$ 29,55

THE NEW TETRIS
Lançamento
GRÁTIS 1 CONTROLLER AMARELO
6x R$ 29,55

ALL STAR TENNIS 99
Lançamento

6x R$ 27,69

SUPER SMASH BROS
Lançamento

6x R$ 29,55

QUAKE II
Lançamento

6x R$ 33,26

WWF ATTITUDE
6x R$ 29,55

WORLD DRIVE CHAMPIONSHIP

6x R$ 29,55

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS

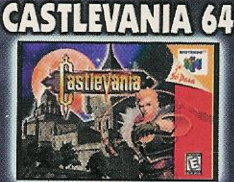
6x R$ 25,83

TUROK 2
GRÁTIS 1 CONTROLLER AZUL


6x R$ 29,55

STAR WARS: RACER
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS

6x R$ 31,40

CASTLEVANIA 64

6x R$ 25,83

COMMAND & CONQUER

6x R$ 23,90

MARIO PARTY

6x R$ 29,55

FIFA 99


6x R$ 27,69

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

6x R$ 23,90

GOLDENEYE 007

6x R$ 23,90

SOUTH PARK
COM LEGENDAS EM PORTUGUÊS
GRÁTIS 1 CONTROLLER PRETO

6x R$ 23,90

AS AVENTURAS DO FUSCA!


6x R$ 23,90

INTERNATIONAL S/STAR SOCCER 98

6x R$ 23,90

SUPER MARIO 64

6x R$ 18,40





3x R$ 166,33
ou 6x R$ 99,00



CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33



CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33

RUMBLE PAK
3x R$: 16,33



CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00



3x R$ 89,66
ou 6x R$ 53,00

GRÁTIS 02 GAMES:
KIRBY'S AVALANCHE,
SUPER MARIO WORLD.
E 2º CONTROLLER

INTERNATIONAL SS SOCCER DELUXE



3x R$ 23,00

SUPER GAME BOY



3x R$ 16,33

MARIO PAINT



3x R$ 16,33

KIRBY SUPER STAR



3x R$ 19,66

F-ZERO
3x R$ 13,00

DONKEY KONG COUNTRY 3
3x R$ 23,00

SUPER MARIO KART
3x R$ 23,00

SUPER MARIO ALL STAR
3x R$ 23,00

DONKEY KONG COUNTRY 2
3x R$ 23,00

PILOTWINGS
3x R$ 13,00

CONTROLE EXTRA
3x R$ 9,66

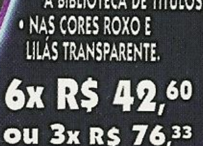
CONSOLES E GAMES N64 AGORA EM 6 VEZES!!

Nintendo by gradiente



- IMAGENS MAIS NÍTIDAS
- COMPATÍVEL COM TODA A BIBLIOTECA DE TÍTULOS.
- NAS CORES ROXO E LILÁS TRANSPARENTE.

6x R$ 42,60
ou 3x R$ 76,33



POKÉMON ESPECIAL
1 GAME BOY POCKET + 1 CARTUCHO POKÉMON + 1 CABO GAME LINK + 1 GUIA DE JOGO



6x R$ 31,40 CADA
ou 3x R$ 56,33

BARBIE: AVENTURA SUBMARINA



3x R$ 23,00

POKÉMON AZUL OU VERMELHO



3x R$ 23,00 CADA

KIRBY'S DREAM LAND 2



3x R$ 9,66

JAMES BOND 007
3x R$ 16,33

SUPER MARIO BROS DELUXE
COMPATÍVEL APENAS COM GAME BOY COLOR



3x R$ 23,00

WARIO LAND



3x R$ 13,00

ZELDA: LINK'S AWAKENING



3x R$ 23,00

MORTAL KOMBAT 4



3x R$ 23,00

GAME BOY pocket
3x R$ 26,33 CADA

30% menor que o Game Boy original.
Mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez.
Aceita todos os cartuchos da linha Game Boy.
Funciona com apenas duas pilhas AAA.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM CASA



COMPRE PELA INTERNET:
www.dshop.com

Preços válidos até 30/09/99 - Juros de 3,2% a 7,6% - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso -





É MELHOR VOCÊ FAZER UM PIT STOP PORQUE A CORRIDA VAI SER LONGA.

PRA DETONAR
NAS MELHORES
PISTAS
USE INTERACT.



SHARKPAD PRO 64²™



SUPERPAD™ PRO 64



V3FX RACING WHEEL™



Exija o selo BMA, pois ele garante a qualidade do seu produto bem como sua procedência.
Suporte Técnico
(011) 5011.0076
e-mail: interact@bma.com.br

COMUNICADO AO MERCADO

A BMA INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA., DESDE 1997, DISTRIBUI COM EXCLUSIVIDADE EM TODO O BRASIL TODOS OS PRODUTOS DAS MARCAS INTERACT E PERFORMANCE (ACESSÓRIOS PARA VIDEOGAME, COMPUTADOR, ETC.) PRODUZIDOS PELA RECOTON, E ATESTA TODOS OS PRODUTOS COM SEU SELO DE GARANTIA.

USÝNA